鍵塞加電視遊樂攻略叢書SG-008

SHINING AND THE DARKNESS

光明與黑暗

聖騎士戰記



完全攻略必勝本

華泰書店

聖騎士戰記

公式操作使用手册



目 錄

入門編

資料編



聖騎士戰記

入門編

從遊戲的設定到展開爲止，『聖騎士戰記』中準備了各種的指令，首先，你要把基本規則牢牢記住喔!!

聖騎士戰記的世界




聖戰士傑克(ジーク)


狂戰士巴斯特拉魯(バストラル)


大魔術師雪茹法(シェルファ)


小精靈艾魯摩亞(エルニモア)

STORY 故事

幻想大陸巴哈姆德 — 聖戰士曾經居住的大陸，本來是由佛利亞王國所統治，人類、小精靈艾爾夫、侏儒多瓦夫等各種種族在法律和秩序之下，大家和平相處。

突然有一天在一陣大爆炸聲響後，隨之巨大的邪惡勢力籠罩了整個大陸，大地裂開，天空一片黑暗，人們陷入恐怖混亂中。於是混沌的『黑暗世界』就此而開始了。

經過了幾十年的歲月，本來豪華的王宮已變得腐朽不堪且落入死者之王・巴爾馬(バルマー)卿之手。而山岳地帶則由毀滅了多瓦夫族人的巨人族之長・凱拉姆(ガイラム)在控制著。在北部火山地帶，巨大的紅龍貝夫雷姆(ベルフレイム)用高壓統治來威脅人民。而在東部的濕原地帶，據說曾在王國時代的創世紀時被滅亡的大魔王・克理姆得(クリムト)又再復活了。這些各地的角頭無不個個野心勃勃地想要支配幻想大陸。

但人類也沒有保持沈默，北方有力大無窮的狂戰士・巴斯特拉魯(バストラル)伺機反攻。西北部一帶的大魔術師・雪茹法(シェルファ)，她為了要控制大陸而發動革命。而為了想重建法律與秩序，被滅亡王國的皇太子・傑克・佛利亞（ジークニフォーリア）亦在東南部起義。小精靈愛爾夫（エルフ）的勇者・艾魯摩亞(エルニモア)在西部的森林地帶也蠢蠢欲動。到底這塊大陸會落入誰手呢？


巨人凱拉姆(ガイラム)


巨龍貝夫雷姆(ベルフレイム)


大魔王克理姆得(クリムト)


巴爾馬(バルマー)卿

聖騎士巴哈姆德戰記 遊戲的構成説明!!

開始進行遊戲之前，要先看本書了解一下『聖騎士戰記』遊戲到底具備有些什麼特徵!!

享受細緻戰術的樂趣

『聖騎士戰記』是充滿著幻想要素的遊戲。遊戲者可以從八個主角當中選擇出自己所喜愛的一個主角出來指揮戰士、魔術師以及怪物等來和敵人戰鬥，並擴大自己的領土。最後，將其他所有的主角予以打倒，稱霸幻想大陸。這就是本遊戲的最終目的。

能在本遊戲中致勝的最大關鍵就是需要有精密的作戰方法。在通常畫面，你可以邊編制部隊、邊研究策略來推進遊戲。而在戰術畫面，你可以利用自己手中所掌握的部隊以及適當的戰術，來把敵人打倒。至於戰術畫面還分爲順利戰鬥的簡易方法及需要仔細研究戰術的Hex戰術這兩種，你可以配合自己的喜愛來自由選擇作戰的方式。

不管用那一種方式來進行，本模擬遊戲相信能讓你享受到極大的快樂!!



◀通常畫面，要先研究作戰方式，這可以考驗統帥者的程度如何。



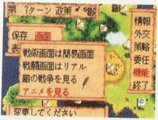
▶Hex戰術畫面，這裏的重點是要決定把自己的部隊安排在什麼地方，可以多加利用地形。



◀簡易戰術畫面，你需要和左右面對的敵人戰鬥，此處的戰鬥能十分快速地進行。

自由自在地變更設定

本遊戲備有三種規則、四種劇情以及八個主角。至於要選擇那一種方式，那一個主角，就憑遊戲者自己的嗜好來選擇了，每一種規則或每一個主角的攻略法各不相同，所以你等於可以享受好幾種的遊戲。而且終了回合數、速度表示、畫面表示等的這些環境表示，你也可以自由選擇，遊戲就會配合著你的喜好來進行。



◀遊戲中，戰術方式、速度表示及畫面表示等的設定可以自由變化。

可多人同時進行遊戲

本遊戲最多可同時四個人玩。因此若能和幾個好朋友一起來玩，一定可以玩得更加盡興。

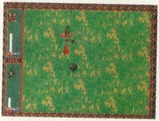
相反地，亦可讓電腦自己對打，而自己在旁觀戰。若想知道到底要用那一種作戰方式才理想，可以利用此方法好好研究。



◀遊戲者的人數設定，最多可達四個人，也可選擇觀戰模式。

亦具有動作遊戲的要素!!

和敵人之間的戰鬪也可以設定為即時（リアル）處理的動作方式，這種方式使對於模擬方法感覺不熟練的人也能玩得很愉快。也就是説完全靠手指的技巧來進行戰鬪，並得到最後的勝利。當然，假定你是對於動作遊戲不太拿手的人，你也可以避開寫實戰鬪的設定。



◀可以當作動作遊戲的寫實戰鬪，也可以使用魔法。

共有８種結局!!

除了自己的主角之外，將所有的敵人主角都予以打倒，而最後能夠生存下來的，遊戲就算過關。螢幕上亦會出現讓人感動的結局畫面。

但是，因每一個主角不同，結局的情況也不同。也就是説，本遊戲準備了8種結局畫面。希望這所有不同的結局畫面，你通通能夠欣賞到!!



◀所有的主角結局畫面都不一樣，希望你每一個結局畫面都能看到!!

遊戲的開始方式

開始進行遊戲之前，必須先完成好幾道手續，現在一一介紹如下。

1 開始遊戲之前



▲要開始進行新遊戲時，就要選擇"NEW　GAME"。

當標題畫面還在顯示時，按下開始鈕，就會有如左邊的畫面出現。欲開始新遊戲，就把游標對準最上面的"NEW　GAME"，再按下開始鈕，然後按照次頁的順序即可進行遊戲。

入門編

想要繼續上次的遊戲嗎？

想把以前所儲存的遊戲繼續進行時，就將游標對準"CONTINUE"，再按下開始鈕，這時就會有如右的畫面出現，選擇你想玩的某次遊戲資料，再按下開始鈕，遊戲立刻可繼續進行。



選擇項目下的作戰預演

在標題畫面，選擇"OPTIONS"之後，就會有如右畫面展開，在這裏把要使用的控制器數量予以設定，也可以設定BGM及音效，另外也可作戰術畫面和寫實戰鬥的預演



▲"TACTICS"是戰術，"BATTLE"則是戰鬥練習。

選擇規則



▲第一次玩時，可先選擇基本規則，使你可以先熟練遊戲方法。

2 要進行新遊戲時，先要設定規則（ルール）。所準備好的規則可分爲基本、通常、上級三種。不論是作戰指令種類，主角人數，部隊增加方法、戰術畫面。戰鬥畫面的初期設定及有無遊戲者特殊條件等都因規則不同而有所不同。至於具體上的不同則列如下表。

基本規則

指令	★★★情報・移動・侵攻・召集・委任・機能・終了等七種。
主角	★★★包括電腦在內，最多七人(巴爾瑪卿除外)
部隊	★★★利用召集來增強。
戰術畫面	★★★簡易模式(遊戲中也可改變爲Hex模式)。
戰鬪畫面	★★★不使用(遊戲中也可改變)。
遊戲者條件	★★★無。

通常規則

指令	★★★基本規則的七個指令＋偵察・召喚・策略・休養・訓練。
主角	★★★包括電腦最多八人。
部隊	★★★用召集・召喚來增強。
戰術畫面	★★★Hex模式(遊戲中可以改變爲簡易模式)。
戰鬪畫面	★★★不使用(遊戲中亦可改變)。
遊戲者條件	★★★無。

上級規則

指令	★★★通常規則的十二個指令＋探索・英雄。
主角	★★★包括電腦最多八人。
部隊	★★★用召集・召喚來增強。
戰術畫面	★★★只有主角、英雄在的時候是Hex模式。(也可改變)
戰鬪畫面	★★★不使用(遊戲中可改變)
遊戲者條件	★★★有。



▲若想好好享受此遊戲的快樂，最好先選"染上鮮血的聖騎士"　假定想在短時間內就結束遊戲，"聖戰士和狂戰士的戰鬪"就是你的最佳選擇。

3 從4個劇情舞台中選擇

設定規則以後，其次就要選擇劇情舞台，劇情分爲"染上鮮血的聖騎士"，"黃昏的秩序與黎明的混沌"以及"黑暗時代的鎮魂歌"，"聖戰士和狂戰士的戰鬪"等四種。各種劇情登場的主角以及領土的初期設定都不相同。所以剛開始玩遊戲，最好先選"染上鮮血的聖

染上鮮血的聖騎士

八位主角(基本規則是七位主角)你爭我奪的劇情。



[illegible]

黃昏的秩序與黎明的混沌

除了巴爾瑪卿之外的七位主角都虎視眈眈地想要稱霸大陸!!



[illegible]

黑暗時代的鎮魂歌

傑克(ジーク)、巴斯特拉魯(バストラル)、克理姆得(クリムト)三個人展開戰鬪。



[illegible]

聖戰士和狂戰士的戰鬪

聖戰士傑克與狂戰士巴斯特拉魯名符其實的單挑對決!!



◀大陸上的勢力被二分爲傑克的和巴斯特拉魯的，你要選擇那一方呢？

決定遊戲者人數



▲最多可四個人參戰，如果選擇一個人單獨玩時，除了自己所選擇的主角以外，其餘的角色都是由電腦來扮演

4 選擇劇情舞台之後，接下會變成如左側畫面，這時可決定遊戲者的人數，最多可以讓四個人參戰，但"黑暗時代的鎮魂歌"最多只能三個人玩，而"聖戰士和狂戰士的戰鬪"只能兩人進行。如果選擇"觀戰"的話，就變成電腦和電腦的戰鬪，遊戲者本身不能動手，如果你想研究戰略時，即可選擇此種方式。

選擇主角



▲在所有的劇情中都會登場的主角，只有傑克和巴斯特拉魯兩人而已。第一次玩遊戲時，最好是選擇能使用魔法、戰鬪能力又強的傑克

5 接下、就要選擇主角了，主角的人數會因爲劇情不同而有所差異，在這裏你自己所選擇的主角等於就是你的分身，將進行支配大陸的夢想。要選擇正義的聖戰士或者邪惡的大魔術師，就憑你的喜好來決定了。只是因各主角的不同，戰鬪方法也有極大不同。有關於各個主角的特徵，請參考50～57頁。

選擇水準



▲利用本畫面來選擇水準，到了水準5的時候，攻略會極不容易。用水準5來稱霸整個幻想大陸，這個理想要何時才能實現呢?

6 再來就是要選擇水準(レベル)。水準分爲1～5級，數字越大，中立地帶的敵人就越強壯，也就等於越難攻略。所以第一次玩時，最好選擇水準1爲理想，先對遊戲的進行法熟練，也懂得攻略技巧以後，再來提高水準吧。最後的目標當然是能使所有主角都用水準5來稱霸所有劇情。



▲這個畫面是選擇要不要做設定的變更，剛開始玩遊戲的人，最好不要變更設定，直接進入遊戲

7 設定的變更

設定了水準之後，畫面改變如左，在這裏對於遊戲進展中零碎的設定亦可變更　可以變更的有下列四種，當然也可不必變更直接進行遊戲。那麼只要將游標對準第一項"不變更設定"再按下A鈕或C鈕即可。

要變更設定時……

想要變更設定時，就把游標對準著第二項"變更設定"，按下A鈕或C鈕，這個時候就會有右邊畫面出現，你可進行各種設定的變更。



所召喚部隊的委任・指揮

普通對於所召喚的部隊(怪物)在戰爭時是無法指揮的，只是在這裏如果變更設定之後，就可以按照遊戲者的指揮來進行，變更設定按A鈕或C鈕即可。

重大事件局面的有無

在基本・通常規則中每一個回合的重大事件局面都沒有設定。但相反地上級規則中却有遊戲者重大事件局面的設定，在這裏只要按下A鈕或C鈕亦可改變設定。

領土的強制委任

在上級規則中，除了主角和英雄所在之處以外的領土是設定爲委任狀態，遊戲者無法予以指揮，然而在此，如果把設定變更爲"不強制"，就可以指揮整個領土。

回合數的設定

初期設定時，遊戲設定最高可持續到990回合，而你可以把此回合數，以每十回合爲單位來予以變更，變更之後若到達了你指定的回合數時，遊戲即結束。最少的回合數是十回合。

8 遊戲的開始



▲到了這時候爲止，遊戲前的所有手續就算完成　仔細看好設定沒有錯誤之後，就可按下A鈕或B鈕進入遊戲畫面

從1～7所有的設定結束時，畫面就會改變爲如左，在這裏只要按下A鈕或C鈕，遊戲就要開始了。

假定此刻又想要再一次變更設定時，就按下B鈕，畫面會回到前面的畫面來。

9 進入遊戲畫面!!



▲這就是遊戲畫面的主畫面，在每一回合時都要研究政策和作戰方法來推進遊戲，你能稱霸大陸嗎

進入遊戲時，畫面如左，這就是聖騎士戰記　的主畫面，你將要在此畫面上進行遊戲，也可以說從這裏開始，爲了稱霸大陸，你要全力以赴囉！

具體地來說，要如何操作，按照何種順序進行遊戲，請參考次頁的說明！

奇怪，這是什麼畫面？

以前介紹過的遊戲設定畫面都是黑色背景。可是按下某個鈕就會出現如右紅色背景的畫面。要如何做才能讓此種畫面出現，就要看你的技巧了!!



◀這個畫面、是由可愛美麗的小姐來指導的



遊戲的進行

有關於『聖騎士戰記』的遊戲進行，可以說稍微有些複雜，希望你能把整個流程完全了解。

更新局面 ▶ 重大事件局面 ▶ 政策局面 ▶ 徵收局面 ▶ 作戰局面

[redacted]

『聖騎士戰記』是以敵我雙方交互施行指令的戰鬥方式形成的模擬遊戲。每一回合由如左的五種局面所組成。你首先要掌握住這個流程。

1 更新局面



▲亂數的局面是無法事先防範的，所以如果遇到突發的亂數事件，也只好認命啦。

讓各部隊的HP,MP能進行恢復的局面。又、如地震、大暴風雨等亂數方式產生的局面也會出現。

在這個局面，任何主角都無法下指令。

有關亂數產生的局面的詳情，請參考97頁。

2 重大事件局面



▲策略事件最多可擁有3個，所得到的策略到了下一個政策局面時可以利用。

遇到被咒語困住或叛亂等突發事件的局面。有時可能也會有得到策略事件的局面發生。此局面與更新局面相同是自動進行內，主角無法使用指令操作。有關於事件局面，請參考97頁，而策略事件則參考92頁。

3 政策局面

在此局面，遊戲者才能實際下指令，或和其他遊戲者結下同盟，收買中立地帶，並將在事件局面所得到的策略予以實行。

另外，在遊戲中，有關於局面的實行或不實行，你可以自己選擇決定。



▲在這個局面裏，主要的是和同盟之間進行外交政策。



▲政策局面和作戰局面的 LP 價值因受中間的徵收局面而有所變化。

4 徵收局面

從所支配下的領土來徵收LP（金錢），可以利用此金錢付薪給雇用的英雄們。

這個局面也和更新局面、事件局面相同地會自動進行。所以遊戲者没有必要做任何的操作。

5 作戰局面

要實行召集、移動、進攻（侵攻）等各種作戰指令的局面。在這個局面中，要看你如何實行，使得遊戲的展開產生變化。所以說這個局面是整個遊戲的中心局面。

至於指令的種類，則要看規則的情況如何而有所差別。



▲在這個局面可以直接下指令給自己的部隊。

可以實際下指令的局面只有政策局面和作戰局面兩個局面而已。從下一頁開始，將介紹各種的指令。

政策局面



政策局面的指令有情報、外交、策略（在基本規則時不使用）、委任、機能、終了六種，有些還擁有幾種的副指令。

情報
（基本・通常・上級）

從自己軍隊的情況到整個大陸的情況都能一目瞭然!!



入門編

為了要了解目前自己軍隊的情況如何，以及整個大陸上的勢力分佈情況等作戰上所需要情報的指令。至於副指令有四種，可以善加利用。

狀　況

為了了解自己軍隊的角色所分佈地區的戰鬪力量的副指令。選擇這個指令之後，這個地區的名稱和每一回合過程中所進來的LP以及在這個地區內的部隊名稱和他們的HP、MP都會表示出來。接著如果按下A鈕或C鈕，各部隊的經驗值也會表示出來

各部隊上面所標明的字母是部隊的水準，由A級至D級，如果能超越水準A的最大經驗值時，部隊就能得到成長　（只有在可能成長的場合狀況下，才能實現）另外，有英雄存在的部隊，會附帶有H的記號



◀主角和各部隊的HP、MP會表示出來　如果按下A鈕或C鈕，則呈現如下畫面



◀在這裏，主角和各部隊的經驗值會表示出來　如果有經驗值，就可以提高水準

領　地

爲了調查自己軍隊領土狀況的副指令，把游標對準著想要調查的領土，然後按下A鈕或C鈕，就會有和眞實情況完全相同的資料顯示。而在基本規則時，也可以用此指令來調查敵人的領土。



◀實行領地指令之後，想偵察那一塊領土，可以用游標來指定。



◀在這個領土內的部隊資料會表示出來，若有和敵人隣接的領土時要特別注意!!

勢　力

要知道現在還生存著的角色之勢力如何的副指令。各角色的領土擁有情況，LP、SP、E（策略的數量）、H（英雄的人數）也會表示出來



	りょうち	LP	SP	E	H
クリムト	1/ 1	450	450	0	0
ベルフレイム	1/ 0	450	450	0	0
ガイラム	1/ 2	450	450	0	0
エル=モア	1/ 2	450	450	0	0
シェルファ	1/ 0	450	450	0	0
バストラル	1/ 3	450	450	0	0
ジーク	1/ 5	50	50	0	0
バルマー	1/ 3	0	500	0	0

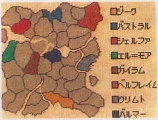
◀各角色會按照領土多少的順序顯示出來。用紅字表示的就是自己的軍隊。

地　圖

這是整個大陸的地圖表示。全部40個地區當中，那一個角色支配那一個地區都能一目瞭然。按下A鈕一次，就會有地區編號出現，按下A鈕兩次，有自己部隊分佈的地區就會表示出現。

如果按下C鈕就能知道和那一個主角作了幾個回合的同盟。

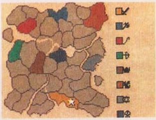
希望你邊參考本地圖，邊決定進攻（侵攻）的方向吧。



◀每一個角色的領土用不同的顏色來表示，所以一看便一目瞭然。



◀按下A鈕一次，就會有地區編號的表示出現，整個大陸分爲40個地區。



◀再按下A鈕時，就會呈現出此畫面，有記號的地方就是自己的軍隊。

外交

(基本·通常·上級)

想要進行締結同盟或買下中立地帶，就要使用此指令。



想和其他主角結下同盟，或是之間互相援助，就要利用本指令。本指令共有六個副指令。

同　盟

這是要和另外的主角來締結同盟的指令(互不侵犯條約)想要和其他主角結下同盟或約定同盟期間(1～8回合)，可以用這個指令。但有時也會遭到對方的拒絕。



◀要和那一個主角約定多久的期間（ターン）來締結同盟，可以用這個指令。

期　間

想和現在所締結同盟的主角延長或縮短同盟的期間時使用。如果沒有進行任何結盟時，這就等於毫無意義的指令。



◀想要變更同盟期間時使用，但是多半會遭到拒絕。

援　助

要對於現在締結同盟的主角予以資金援助時所使用的指令。使用資金援助之後，能更強化彼此的友好關係。



◀對其他的主角有時也要進行一些LP的援助。這麼做了之後，也許會得到一些好處。



外交指令・重點

想要攻擊締結同盟中的角色之領土時，與其使用破棄指令，還不如把ＬＰ、ＳＰ使用完之後，再來進攻，經濟上才划算。

要　　請

要請求締結同盟中的角色對自己作資金援助的指令，也就是援助指令的另一種方式。這是不需要償還的。



◀也可以指定想要對方援助的金額。不過，如果要求金額過多，大部份會被對方拒絕。

破　　棄

這是要廢棄同盟的指令。如果不先用此指令就攻擊締結同盟角色之領土時，會受到LP、SP變為0的處罰。



◀想要廢棄同盟，就必須花上金錢，至於LP的數額就要看跟對方的同盟期間還剩下多少而有所不同。

領　　地

這是想要收購中立地區的指令，至於金額會因地區而不同。收購之後，原來盤據在此地區的怪物們就會消失，成為無人地帶。



◀只要有錢，中立地區亦可買下。

策略

(通常・上級)

這是為了要進行妨害工作以及強化戰力的指令。

這就是要把在事件局面所得到的策略予以利用的指令。其中有妨害工作、強化戰力各種的策略。詳細內容則刊載在92頁的一覽表裏面。





策略指令・重點

策略最多只能擁有3個而已。如果超過3個以上時，必須放棄其中一個，所以不要捨不得使用策略，反而要不斷利用才好。

委任
（基本·通常·上級）

可以省略操作時間的指令!!



主角不在時，要將領土指揮權交給電腦的指令。只要把方針以副指令先輸入，其餘的就會按照交付的指令要求來進行。

委　任

實行此副指令之後，在此領土內的部隊，以後就會經由電腦的判斷來行動，也就是一切交給電腦來處理的指令。

維　持

實行這個副指令之後，在這個領土內的部隊不作什麼事情而停留在原地，但必要時會進行訓練。

軍　備

進行對部隊的召集、召喚、訓練等指令，只是不進行移動和侵攻。不過到達了12個部隊的時候，此指令等於和維持指令效用相同。

軍　事

得到了這個副指令的領土內部隊會進行召集、召喚、訓練，必要時也會進行移動或侵攻，雖是如此，卻絕不會作盲目的進攻，這點可以放心。

探　索

只有在上級規則時才能使用的副指令。接受這種副指令的領土內之召集部隊(召喚部隊不可)可以專心進行英雄的探索。

指　揮

要解除電腦指揮時的副指令，只要給予此副指令之後，在這個領土內的部隊，又會恢復到遊戲者的指揮之下了。



委任指令·重點

在上級規則中，沒有主角·英雄的領土內部隊會成爲強制委任，遊戲者本身無法予以指揮，所以若遊戲者想指揮時，可利用遊戲開始時，把設定變更爲"不強制領土委任"。

機能

(基本·通常·上級)

想要改變儲存及表示的時候，就使用這個指令。



資料的保存，速度表示以及戰術方面要進行改變時的指令，必要時可善加利用。

保　存(セーブ)



◀要中斷遊戲時，一定要予以儲存。這樣一來，就可隨時再進行遊戲。

要把到現在爲止的狀況予以儲存（保存）的副指令，最高能够儲存四組的資料。有可顯示到現在爲止的回數和所需要的時間的親切設計。

画　面



▲可以改變畫面設定的有四種選擇，把游標對準著想要改變的畫面，然後按下A鈕或C鈕。

在這裏，可以把四種畫面予以改變。

第一是戰術畫面的改變。和敵人進行戰鬪時，要使用簡易戰術或Hex戰術，在此可以做決定下指令。

第二是決定是否要進行寫實(リアル)戰鬪。如果是選擇“要有寫實戰鬪畫面”的時候，主角及英雄之間的戰鬪就會用寫實的動作型態來進行，如果選擇“無戰鬪畫面”時，就會出現簡易戰術畫面或Hex戰術畫面。

第三是要不要觀察敵人之間的戰鬪畫面。第四是是否要生動畫面的顯示。如果指定“要觀察生動畫面”時，在移動、侵攻、偵察、委任、探索、英雄的時候，畫面右下方會有生動畫面的顯示。



▲改變畫面後的表示會因爲初期設定的規則不同而不一樣，所以在開始遊戲之前，應該予以確認才好。

表　示

訊息的表示時間和速度表示以及筆尖(游標)的移動速度，各分爲9個階段。在此可進行變更設定。如果設定爲1級時就會變快，設定在9級時則變慢。



◀訊息的表示和時間以及筆尖速度可以根據遊戲者的喜好來自由變更。

其　他(その他)

在這裏也可以改變三種設定。

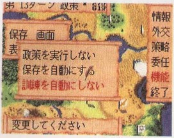
第一是要不要實行政策局面，當回合進入到某些程度時，有些政策局面會什麼事也不作就終了了，遇到這種情況時，乾脆不實行政策局面，這樣就能節約時間。至於想要讓政策局面復活時，就用和作戰局面同樣的指令來進行。

第二是是否要自動儲存(保存)。如果設定爲自動時，每一回合資料都能自動地儲存起來。

第三是通常只有在上級規則裏才有的設定，就是是否要自動進行訓練，如果設定爲自動了以後，每一次不必下訓練指定，部隊的訓練也會自動進行。



▲適用於基本規則的只有上面兩個設定，而在上級規則裏，則全部可以進行變更設定。



▲設定改變之後的畫面表示。如果有必要，就進行改變吧！

終了

(基本·通常·上級)

要讓局面結束時的指令!!

在這個局面的作業完成以後，就要把游標對準終了，然後按下A鈕或C鈕，這樣一來，就可轉移到下一個局面啦！



作戰局面

有遊戲中心局面之稱的作戰局面之指令數因規則的情況不同而有相當大的差別。除了以下所介紹的指令之外，另外還有情報・委任・機能・終了等四個指令，這四個指令和政策局面時是完全相同的。



▲基本規則的指令總共有七個，可以全部把它歸納在同一個畫面內。





▲上級規則的指令全部有14個，無法歸納在同一個畫面中，所以要按B鈕來切換，至於通常規則的指令數則有12個。

移動

(基本・通常・上級)

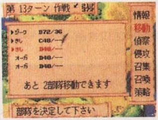
要把自己的軍隊移動到鄰接的領土時使用。

要把自己的軍隊移動到隣接地區使用的指令，所以如果隣接地區沒有自己軍隊時，這個指令就無法實行。

在一個地區內，可以存在的部隊數量最多爲12個部隊，如果隣接的地區已有了5個部隊時，就只能最多再移動７個部隊。從基本上來講，一旦使用指令移動部隊，在同一個回合內，此指令就無法再予以利用。



◀首先要指定移至何地區。



◀其次再按A鈕來決定移動的部隊。

偵察

(通常·上級)

開始進攻(侵攻)之前，先要觀察敵人的狀態。





這是用來觀察敵人領土及中立地區狀態的指令，把想要偵察的地區及偵察部隊予以指定後實行。只是偵察部隊被敵人發現，遭遇偷襲的可能性很高，要特別注意！若遇到此種情況時，會失去偵察部隊。

如果能成功地達成任務之後，可以使用情報指令下的領土副指令，把整個回合過程中這個地區的狀態予以了解，所以進攻之前，千萬不要忘掉偵察的工作。

偵察指令·重點

召集的重點就是要看你如何地運用LP，所以你要邊計算剩下的LP，邊作召集的工作。

入門編

侵攻

(基本·通常·上級)

向敵人領土或中立地區進攻!!



◀首先要決定向那一個地區進攻。



◀其次就是指定要做進攻的部隊。

這是爲了要向隣接的敵人領土及中立地區攻擊的指令。先指定想要進攻的地區和進攻的部隊(最多12個部隊)，而後進攻。如果進攻地區屬於無人地帶，立刻就會成爲自己軍隊的領土。假定進攻地區內有敵人部隊駐紮時，就會引發戰事，有關於戰爭的細節，請參考32頁。

不過有些敵人在這種情況下會使用撤退、投降甚至運用策略。

侵攻指令·重點

如果可以進攻的地區有兩個以上時，就把部隊分散開來進攻，比較有效率。

召集
(基本·通常·上級)

利用此指令來增強自軍部隊!!

利用ＬＰ來增強自軍部隊的指令，能召集的部隊因主角不同而有所差異，詳細情形請參考角色資料(50～57頁)。

另外，已經存在的部隊也可以召集同系列的部隊。我們可以利用兩個部隊來召集同系列的上級部隊。例如利用兩個戰士部隊來召集一個騎士部隊。



◀首先要決定讓那一個部隊做召集。



◀其次再決定召集那一個部隊。

召集指令・重點

召集的重點就是要看你如何地運用ＬＰ，所以你要邊計算剩下的ＬＰ，邊作召集的工作。

召喚
(通常·上級)

召喚怪物來增加軍備!!

利用戰爭勝利時就能得到的ＳＰ，來召喚怪物部隊的指令。而至於有那些可以召喚的怪物，就要看地形如何而有所差異。另外，可以利用兩個怪物部隊來召喚同系列的上級怪物，有關於可以召喚怪物的地形和系列，請參考49頁。

假定是召喚最低標準的怪物，那麼就算已經實行指令的部隊，也還可以召喚。



◀用兩個怪物部隊來召喚上級怪物時。



◀若召喚最低標準的怪物，就算已經完成行動的部隊，也可以召喚。

召喚指令・重點

如果想要召喚本事高強的怪物，就要把怪物盤據的地形趕緊佔爲己有。

訓練

（通常・上級）

不斷地進行訓練來提高經驗值!!

這是不必經過戰爭而能提高召集部隊經驗值的指令，只是在訓練中是得不到成長的。如果訓練設定爲自動進行的時候就不必使用此指令。



◀可以進行訓練的只是召集部隊而已。

休養

（通常・上級）

在戰爭中受損的體力藉此恢復。

這是讓因爲戰爭、生病所消耗的ＨＰ或ＭＰ得以恢復的指令，有些部隊就算不必休養也能在每一回合時自動恢復。



◀ＨＰ或ＭＰ大量減少的部隊需要休養。

探索

（上級）

在『聖騎士戰記』的世界裏，全部共有60多個英雄在各地流浪，如果能雇用到英雄，不但可以強化部隊，也可以把英雄派定爲隊長來進行指揮。探索就是要把這些英雄找出來的指令。

如果能找得到英雄，最多可以雇用４個，只是在雇用的時候和雇用期間中每一回合都必須付出ＬＰ。



◀叫無法實行其他指令的部隊去做探索。



◀發現英雄了，要不要雇用呢？

入門編

探索指令・重點

在整塊大陸上有60多位英雄好漢到處流浪著，所以就算出去探索，也不一定能遇到能幹的英雄。有些英雄甚至於只會向你不斷地要求ＬＰ，什麼事也不會做。所以對於英雄的特徵，要好好地記住。

英雄 (上級)

利用此指令來善加運用英雄!!



這是決定把雇用到的英雄如何運用的指令，本遊戲內已準備好以下四種副指令。

状　況

對於所雇用英雄的工資(ＬＰ)，就任地區、威力、魔法力量能予以一目瞭然，所以在這裏可以做英雄能力的判斷。



▲能就任部隊隊長的這一類英雄，其所在的地區會表示出來。

就　任

把所雇用的英雄聘任爲隊長時使用，英雄所就任的部隊就會擁有此英雄的特性。



▲要決定那一個英雄就任那一個部隊的隊長。

解　雇

要解雇英雄時使用，只有在主角所居住的地區才可以實行。另外，若要解雇服務中的英雄，先要予以解任。



▲對於不能利用的英雄，早一點解雇才是理想的作法。

解　任

這是對於正在使用中的部隊隊長此種英雄，要予以解聘時使用，至於解聘後的英雄若想要再重新雇用，或讓他到其他部隊去就職，這是可自由實行的。



▲要解聘隊長時，就要使用這個指令。普通來說，解任就是解雇的第一步。



英雄指令・重點

對於無力的部隊就要雇用有威力的英雄，無法使用魔法的部隊，就要雇用能使用魔法的英雄來就任。這就是讓英雄和部隊本來的力量能合體而互相彌補弱點。



戰術與戰鬪

想要稱霸大陸，戰爭是無法避免的，現在把有關於戰爭時的戰術與戰鬪之模擬方式進行說明。

遇到此種情況時，就要進入戰術模式了!!

1 想要進行「侵攻」時

利用侵攻指令向敵人的部隊所駐紮的地區進攻時，就會變成戰爭，畫面也會改變爲戰術畫面。但是如果敵人退卻或投降時，這一塊土地就能不戰而獲。有時候敵人也會施展策略反攻。



◀要侵攻敵人陣地時，戰爭是無法避免的。

2 當敵人攻擊時

自己的軍隊所駐紮的地區遭到敵人攻擊時，就要選擇戰爭·降伏（不戰而敗北）·退卻(只有隣接可以退卻地區才可如此做）·策略等，要選擇其中一個方法來，若選擇戰爭，就會進入戰術畫面!!



◀敵人什麼時候會攻過來不知道，但最好是不要投降。

入門編

戰術與戰鬪·重點

如果有英雄在，就方便多了

在上級規則中，沒有主角的領土，會被強制委任，因爲已經事先做了這種初期設定，所以戰爭也只有交給電腦去處理。然而，如果事先有讓英雄就任的機會，那麼就可由遊戲者來指揮了。

戰爭的方法有三種

進入戰爭時，就會呈現出戰術畫面，至於戰術的方法有HEX戰術和簡易戰術兩種，不管實行那一種，主角和英雄部隊之間的戰爭都能用即時處理的方式來進行。你可以在機能指令的畫面副指令下選定自己所喜愛的戰鬪方法。



◀利用機能指令的畫面副指令來選擇戰爭的方式

Hex 戰術

將部隊的配備、地形、移動距離、射程等各種要素均予以計算在內的戰爭方式，這種方式最合適於慎重派的人來玩。



▲雖然要花上比較長的時間，但是這確實是一種最能享受模擬戰爭之樂趣的方式。

簡易戰術

這是以左右面對的部隊來進行你來我往的戰鬪方法，戰鬪簡單快速地展開，如果休閒時間不多的人，不妨可以利用此方式。



▲左右的部隊邊上下移動，邊進行戰爭，這種戰鬪與「太空戰士」的戰爭方式是相同的。

寫實戰鬪

在整個場面上，自由自在地邊移動邊戰鬪且有寫實性的動作派戰鬪，這種戰鬪方式對於喜愛動作派遊戲的人來說最受歡迎。

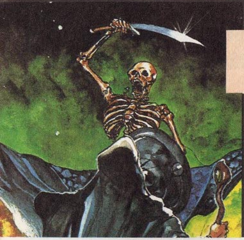


▲在此戰鬪模式中，這種敏捷輕拍的操作將成爲勝負的關鍵，在此也可使用魔法。

戰術與戰鬪 重點

簡易戰術和Hex戰術那一個比較方便？

如果想要讓遊戲在短時間內結束，就應利用簡易戰術，然而使用簡易戰術時，假定遇到難纏的敵人就會吃敗仗，此種情況亦不少。關於此點，若使用Hex戰術，就能把弱點利用作戰來彌補，這是極爲方便的。



Hex戰術

使用Hex戰術方式的時候，遊戲者需要有精密的作戰方法，這是最基本的要求，所以有關於畫面的察看法及各個指令的實行方法，都需要牢牢地記憶起來。

畫面的看法

Hex 戰術畫面會把成爲戰爭舞台的地區放大在整個畫面上，你必須以縱斜的方式邊移動，邊展開戰鬪。



入門編

地形

在Hex戰術時，因受地形的影響，使得部隊的技量、移動值受到修正。有關修正值請參考50～82頁。

平地	砂漠	泉
荒地	濕原	稜地
森林	沼地	河川
密林	濕地	城塞
	火山口	林
	都市	海

首先要作戰爭的準備

1 要選擇指揮還是委任

這場戰爭要由遊戲者本身來指揮，還是要委任給電腦來處理。若選擇委任時，戰鬪就會自動進行，遊戲者無法插手。以下的行動必須在選擇自己指揮時，才有可能實行。



◀開始戰爭之前，先要選擇要自己指揮，還是要委任。

2 配　　置

要讓自己的部隊先配置在畫面上，但並不是所有地區均能自由配置，因為在侵攻側與防禦側這一方面，事先已設定好了可以配置之處，所以要按照設定的配置來安排部隊。

總而言之，這是屬於初期的配置，也是以後能成為勝負關鍵的重點。因此，敵我之間的距離、各部隊的移動力和攻擊法，地形等等，這一切的要素都要予以計算在內來配置是十分重要的。假定配置得不恰當，會把整個部隊白白送死，若造成此種結果，後果就嚴重了。



◀在配置之前，可以配置的地區會在畫面上表示出來。



◀要考慮到敵人部隊和地形來巧妙地配置才好。

3 使用策略

如果擁有戰爭時的有效策略，就可以在此使用。關於策略，則請參考92頁。

只要在這裏能善加利用策略，以後的戰爭就可以順利地展開。



◀在戰爭時能使用策略的只有HEX戰術而已。

戰爭開始啦!!

待機

什麼都不作，只要等著，機動值就會提高!!



▲什麼事也不做，只是等待的，就是待機。如和敵人之間的距離過遠無法攻擊時，或是ＨＰ低的部隊都可使用。

這是停留在原來位置，不進行攻擊也不施展魔法的指令，在移動前或移動後都可實行。實行待機的部隊，機動值可以升高一點，在下一個回合指令實行順序就能變快。

移動

在ＨＥＸ畫面上，自由地進行移動!!



◀選擇移動時，可能移動的範圍就會表示出來。



◀讓部隊移動到適當的地方去吧！



▲移動終了時，在此若要下什麼指令都可繼續進行

這是使部隊在Hex 畫面上移動的指令。若屬於在可以移動的範圍內時，不論縱、橫、斜各種方向都可以自由自在地移動。但如果已經有了另外部隊駐紮的地區，就無法移動。

可能移動的範圍因部隊不同而有所不同，也會因地形而產生變化，至於各部隊的移動值和地形所造成的修正值請參考50～82頁的部隊資料。

移動後，待機、攻擊、狀態、退卻其中任何一個指令都可以繼續進行，但如在攻擊可能範圍內沒有敵人部隊駐紮時，就無法進行攻擊。

實行了待機、攻擊、退卻之後，在這一個回合的部隊行動，就算終了，要下移次部隊的指令就要等到下一回合了。

至於其他的指令(突擊・魔法)，在移動後就無法實行，這一點要注意。

攻擊

對敵人部隊進行攻擊!!

這就是名符其實的戰鬪指令，要實際向敵軍發動攻擊了。

雖然攻擊的方法會因部隊而不同，不過大體上可分爲格鬪、射擊、噴火(ブレス)、火焰四種。

格鬪就是要向隣接Hex內敵人部隊一對一地決鬪，所以在隣接的Hex內，如果没有敵人部隊駐紮，就無法進行此種攻擊方式。另外在此時並不只有自己的部隊會向敵人攻擊，敵人也會向我軍攻擊，而決鬪後的情況會在畫面的右下方有極爲生動的表示。

射擊就是要向駐紮在距離很遠的Hex內的敵人部隊攻擊，如果在射程距離內没有敵人部隊駐紮時，就無法進行此種攻擊方法。

噴火(ブレス)就是把火吐出來的攻擊，這種攻擊方法對於距離很遠的敵人也有效，不過在射程距離內的所有部隊(包括敵、我的部隊在內)都會受到損傷。

火焰就是讓自己的身體邊燃燒，邊向敵人攻擊，對於隣接的Hex內的部隊(不分敵、我方)都會受損。

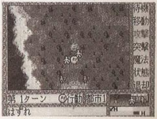
至於各部隊的攻擊法 ，參考46～82頁。



▲首先要選擇攻擊法，有些部隊擁有兩種以上的攻擊法。



▲其次要決定向那一個敵人部隊進行攻擊。



▲看你的攻擊方法如何，就會呈現出不同的效果出來。

突擊

打倒敵人還是被敵人打倒?一定要戰到最後一刻喔!

這一種方式只有對隣接的Hex內之敵人部隊才有效。實行此指令之後，一定要戰鬪到其中有一方完全死亡爲止，挑戰者和接受挑戰者中途是無法退出的。



▲突擊的情況會在畫面下方表示，到底是誰最後能生存下來呢!?

魔法

從攻擊到恢復為止，都極為方便的戰術魔法。

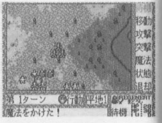
這是只有移動前才能使用的指令。

戰術魔法有大地的精靈魔法、水的精靈魔法、火焰的精靈魔 法、風的精靈魔法、精神魔法、黑暗魔法等六種的屬性，各自有四個階段的水準而分為８種的魔法，至於那一個部隊能使用那一種的魔法，請參考46～82頁的部隊資料，而各魔法的效果，則請參考94～95頁的戰術魔法一覽表。

無論是攻擊 、補助攻擊、防禦、恢復等等，魔法的效果有千百種，實在需要邊參考敵人的特徵和剩下的ＭＰ來作有效的運用，而如果有英雄在裏面的部隊，這個英雄的魔法屬性和ＭＰ會相加在一起。有關英雄資料，請參考83～91頁。



▲那一種的魔法要對準那一個敵人部隊使用，這是需要先予以指定的



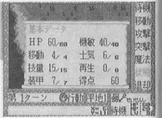
▲每一種魔法都會呈現出不同的效果，這就是本遊戲的特徵

入門編

狀態

部隊的特徵與狀態要確實地掌握!!

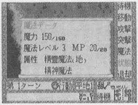
這是在突擊、魔法、退卻實行前，隨時都可使用的指令。想要知道自己部隊的狀態（敵人部隊也可以），就把游標對準，然後按下Ａ鈕或Ｃ鈕，這個部隊的各種資料就會表示出來。



▲首先表示出來的就是基本資料，至於表的察看法請參考下一頁。



▲在基本資料表示中，按下十鈕的下方時，就有攻擊資料（這個部隊的攻擊方法）表示出來。



▲再按下十鈕的下方時，就會出現魔法資料的表示。到底有那一種的魔法屬性，在此就能一目瞭然。



▲再按一次十鈕的下方，則是特性資料的表示。若再按一次十下方，就會回到基本資料。

狀態的察看法

基本資料

●HP・生命點數。
●移動・Hex戰爭時的可能移動距離，至於和簡易戰爭則没有關係。
●技量・此值越大，我方向敵人攻擊就越容易，而且也越容易閃躲敵人的攻擊。
●裝甲・値越大受敵人攻擊時的損傷越少。
●機敏・値越大，戰鬪回合行動時的順序會快速輪到。
●士氣・這是對於戰爭的鬪志。如果此值位於0的時候，就會自動退卻。而若此值超過12時，就會變得瘋狂而不肯退卻。
●再生・戰爭回合開始時，這個值的HP會自動恢復。
●得點・打倒部隊時所得到的經驗值。另外，戰鬪終了時，這個經驗值的一半會以SP的型態再得到。

攻擊資料

●格・利用格鬪的攻擊方法，從左邊開始是射程、命中率(百分比)及破壞力的表示。
●射・弓箭等的攻擊方法。資料內表示的意義與格相同。
●特・火焰等的特殊攻擊方法。資料的表示意義也和格相同。

魔法資料

●魔力・這個值越大，自己所施展的魔法就越容易成功，也越容易躲避敵人的魔法。
●魔法水準・就是這個部隊可以使用魔法的水準。魔法水準分爲四個階段。有關於魔法的種類，請參考94～96頁的戰術魔法一覽表及戰鬪魔法一覽表。
●MP・魔法點數。
●屬性・這一個部隊可以使用的魔法屬性(種類)有地水火風四種的精靈魔法、精神魔法和黑暗魔法的分類。

特性資料

●就是這一個部隊的耐性能力。有不會被毒化、抗電力強、抗寒性強，不會被ED(熱量被敵人吸走)、不會石化、不會被吞没、不會麻痺(マヒ)、抗火性強等八種特性。

※基本資料以及魔法資料／右邊的數值就是這一個部隊本來所擁有的基本值，左邊的數值是現在值。各數值會因爲戰鬪及魔法、地形(只有Hex戰鬪時)等而發生變化。

退却

如果遇到危險，能當機立斷地退卻亦是勇氣的表現!!

就是脱離戰爭、退卻到侵攻前地區的指令。在防禦這一方，如果没有可以退卻的地區時，就無法實行退卻。

實行此指令的部隊在下一個回合會進行退卻，但在此之前有時還是可能會遇到攻擊。



▲如果知道没有勝算時，在被毀滅之前，趕緊退卻吧。另外，士氣屬於0的部隊會自動退卻。

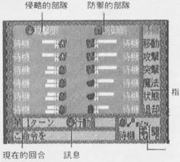


簡易戰術

在簡易戰術畫面，侵略這一方和防禦這一方會以面對面的形勢配置在左右兩方，另外各部隊的HP和MP經常會利用表來表示。

畫面的察看法

不管是侵略這一方或防禦這一方在畫面上能表示出的都同樣最多到6個部隊爲止，其餘的部隊就成爲後援部隊。如果現在表示中的部隊有缺額時，在下一回合就會表示出來。但在此之前，後方部隊是無法參加戰鬥的。



入門編

戰鬥的準備也極爲容易



▲首先、要選擇指揮或委任。若選擇委任時，戰爭會採用自動方式來進行，同時遊戲者在中途亦無法下任何指令。

在簡易戰術時，就不必使用像Hex戰術的部隊配置方式，只需要分開前方部隊和後方部隊以及各個上下的配置，然後戰鬥就會自動進行。

另外簡易戰術是無法使用策略的。

所以在戰鬥之前的準備事項就是戰爭的指揮權要由遊戲者來進行還是要委任電腦來進行，只要下這個決定就可以了。

待機

這是什麼事情也不做，只是爲了等待的指令。

移動前或移動後，任何一方均可實行的指令。實行此指令的部隊會一直停留在原來的位置，什麼事情也不做，但是機動值會升高一點，在下一個回合時，指令順序就能變快。

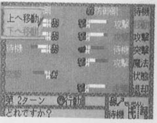


▲當敵人部隊在正面時，若實行待機恐怕會白白地犧牲掉這個部隊。

移動

這是爲了使部隊上下移動的指令。

這就是要讓部隊作上、下移動時的指令。只是任何一個部隊都只能移動一段而已。而移動後可以繼續實行待機、攻擊、狀態、退卻等指令。



▲要考慮到敵人部隊的特性，而讓我方的部隊作上下移動。

攻擊

利用攻擊方法來和敵人戰鬪!!

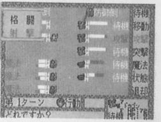
攻擊指令在移動前或移動後任何時候均可實行。至於攻擊的基本型態和Hex戰術相同有格鬪、射擊、噴火、火焰四種。

格鬪只能和同階段的敵人部隊才有效，這是一對一的單挑對決。

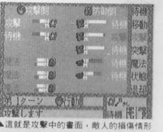
射擊對於同一階段或相差一個階段的敵人部隊有效。

噴火、火焰是以同等或相差一階段的敵人部隊爲中心，最多可同時向三個部隊攻擊，而這時位於上下方的我方部隊也會遭到波及，這點要特別注意。

簡易戰術時，敵我双方的ＨＰ會經常表示出來，就以此爲參考資料來進行攻擊也是一種方法。



▲要指定攻擊方法和要攻擊的敵人部隊。

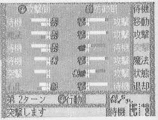


▲這就是攻擊中的畫面，敵人的損傷情形能夠一目瞭然。

突擊

要徹底戰鬪到分出勝負爲止喔!!

和同一階段的敵人部隊進行必須分出勝負的格鬪就是突擊，只是若敵人部隊已經實行了退卻指令，我方就無法進行突擊。另外，這種指令只有在移動前才能實行。



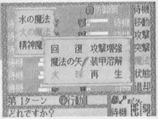
▲對於使用魔法的敵人，趕緊地利用突擊予以打倒吧。

魔法

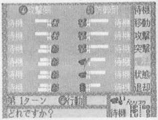
善加利用魔法，把戰爭導向有利方向。

這就是消耗ＭＰ來使用魔法的指令。雖然魔法的種類和Hex戰術時是相同的，可是結冰、飛行等這類必須要在Hex戰爭才有意義的魔法，在此就不能使用了。

另外，魔法的有效範圍也和Hex戰術時不同，這點必須注意。在Hex戰術裏，對於4 Hex內的敵人有效的魔法在簡易戰術裏，只能對３個敵人部隊發揮功效。這是設定上的改變(但也有例外)。其他如精靈的召喚，必須在畫面表示中部隊在5個部隊以下時才能進行，這一點請特別注意。



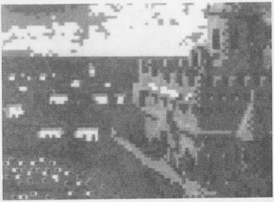
▲要使用魔法，首先要指定魔法的屬性、種類



▲其次就要選擇對於那一個部隊施行什麼魔法。



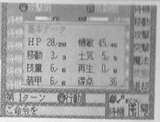
▲簡易戰術方式的魔法效果有可能同時向多數的敵人給予打擊。



狀態

指令實行中的狀態表示!!

這是要了解部隊資料的指令。資料的內容與Hex戰術相同，至於察看法請參考39頁。但在簡易戰術時，只會表示狀態指令實行中的部隊資料而已，所以敵人部隊的資料是看不到的。



▲實行狀態指令的部隊資料，會在畫面上表示出來，並可以利用十鈕的上下來改變畫面。

退却

想要脫離戰爭時，就利用此指令。

實行這個指令的部隊從下一個回合的戰爭就可以脫離而退卻，但如果沒有退卻可能地區的時候，這個指令就無法實行。

另外，選擇了退卻的部隊，就不會受到敵人的突擊。



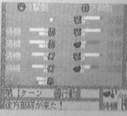
▲如果沒有勝算，就要下決定退卻。但是在簡易戰術時，在退卻之前，受敵人攻擊的情況很多，這一點要注意。

後方部隊在回合交換時會登場

戰爭時，雖然敵我兩方最多都可以讓12個部隊參戰。可是在簡易戰術方式中，每一次畫面双方只能表示6個部隊，至於其餘的部隊，則被安排在後方，等待進行戰爭中的前方部隊之缺額出現。如果前方部隊遭遇到敵人攻擊而退卻時，到了下一回合，爲了彌補缺額，在後面等待的後方部隊就會出現參戰，這一點是可以放心的。



◀受到敵人攻擊，正陷入苦戰中的前方部隊會被毀滅掉嗎!?



◀等到下一個回合，在後面等待已久的後方部隊登場，立刻進行反攻!!

寫實戰鬪

★能善加運用魔法，才是得到勝利的重點 ★

在機能指令的畫面副指令下，如果能事先予以設定“寫實性戰鬪畫面”，那麼主角及英雄部隊的格鬪就會呈現出寫實性的動作戰鬪。此種戰鬪畫面用十鈕來移動，A鈕進行格鬪，B鈕射擊，C鈕可選擇魔法，但是魔法並非使用戰術魔法，而是使用專門戰鬪魔法。關於戰鬪魔法，則請參考96頁。

輕快輕拍的控制器操作是掌握勝敗的關鍵所在。



▲突擊要到最後的勝負已分爲止，在攻擊時，寫實戰鬪一直可以進行到表示變成０爲止，至於畫面左邊的ＨＰ，則要經常注意。

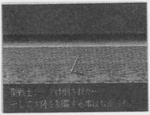
入門編

戰鬪結束之後………

戰爭一直會持續到一方完全被毀滅或完全退卻爲止，而在這一場戰爭得到勝利之後，這塊領土就會變成我軍所有，同時也能得到ＳＰ和經驗值。

但是，主角參加戰爭時，萬一主角陣亡，那麼戰爭就算結束，同時失去了主角的軍隊的其他領土，全部會變成中立地區。

而遊戲者的主角陣亡時，遊戲也到此結束，這樣一來，就會出現悲傷的結局了。


◀如果遊戲者所操作的主角陣亡時，就會出現遊戲終了的畫面。



◀把其他所有的主角予以打倒之後，遊戲就算完美地過關，會出現完美結局的畫面。



聖騎士戰記
資料篇

主角、部隊、英雄、魔法等在攻略上必要的資料，在此完整地介紹!! 希望本書能夠幫上你的大忙。

主角和部隊資料

這個遊戲有8位主角，20種的召集部隊，以及29種的召喚部隊登場，希望把所有的資料，牢牢地記在腦海中。

主角 P.50～

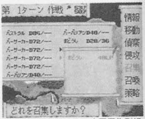


▲到底誰能達到稱霸大陸的目的呢？

會成為本遊戲重心的是傑克(ジーク)、巴斯特拉魯（バストラル)、雪茹法(シュルファ)、艾魯摩亞(エル=モア)、凱拉姆(ガイラム)、貝夫雷姆(ベル　フレイム)、克理姆得(クリムト)、巴爾瑪(バルマ)・卿8位主角。他們的目的只有一個，就是率領自己的部隊，把67有的大陸佔領。

資料編

召集部隊 P.58～



▲就算要多花些ＬＰ，也要召集到好部隊。

利用ＬＰ可以雇用部隊。但是到底能召集多少的部隊，依主角不同而有所差異，能力也大不相同。也有些部隊，只要經驗值提受就能成長，所以應該善加利用。能召集到好的部隊才是走向成功的捷徑。

召喚部隊 P.68～



▲若能將強力的怪物納入我方的陣容中，猶如助力一般。

利用在戰爭中得到的ＳＰ，連怪物都可以任自己指使。所謂召喚部隊，是指由怪物所編成的部隊。依地區的不同，可以召喚到各種的怪物。在本遊戲中準備了許多可以用魔法和策略召喚的怪物。

召集可能的主角
艾魯摩亞エル＝モア

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
48	28	4	12	7	40	6	0	44	180

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
剣	1	80	16	無
弓×2	3	80	10	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	1	2	2	3	3	−	1	1	*	1	3	2
技量	1	2	4	6	7	−1	−2	−4	0	−	7	1	−10	−2	−6	−6

特性	不會麻痺(マヒ)		
魔法屬性	風的精靈、大地的精靈、精神	魔法水準	3

●召集可能的主角．能够召集這個部隊的主角名稱。若是在召喚部隊場合時，則是可以召喚的地區，至於在主角資料中，則是這個主角最初擁有的領土，必須一一記下它們的名字。

●基本能力．即這個部隊本來就有的HP、MP、移動、技量、裝甲、機敏、士氣、再生、得點、魔力的初期值。關於各能力，請參考P39。

●攻擊能力．把這個部隊所具備的攻擊法、射程、命中率列出。而攻擊特性則是指此攻擊法另外的追加損傷。

●HEX戰鬪畫面．移動&技量修正表．在HEX戰鬪、有時必須考慮地形的關係。因此移動和技巧可以依本表加以修正。一是不可侵入、＊是全移動力的意思。另外，已凍結的海洋，可以當做平地利用。

稜線的修正是從低的地形打到高的地形時才適用。射擊時的稜線修正固定爲−4。河川的修正，適用於攻擊側。城牆的修正，適用於從低的地形往高的地形的格鬪。而在此時，稜線的修正也同時適用。

●特性．這個部隊的耐性。

●魔法屬性．這個部隊使用可能的魔法屬性(種類)。

●魔法水準．這個部隊使用可能的魔法水準。

傑克和巴斯特拉魯有軍師在裏面!!

傑克和巴斯特拉魯都各有優秀的軍師、當要選擇主角時，若按下A鈕，會出現許多的建議喔！



▲傑克的軍師雷蒙特（レイモンド），據說年齡已經超過2000歲了……。



▲巴斯特拉魯的軍師迪恩（ディーン），據說是能力超過雪茄法的大魔術師喔！

召喚的規則

召喚的怪物有３種形態

召喚怪物，如右頁中的成長表所示，可分爲半人馬(ケンタウルス)、、食人魔(オーガ)系、骷髏(スケルトン)系等３種類。其中半人馬系和食人魔系，除了巴爾瑪卿和他的部下外，都可以召喚。至於骷髏系，只有巴爾瑪・卿和他的部隊才能召喚。而半人馬系以及食人魔系在特定地區才可召喚。而骷髏系不管在任何地區都能召喚是一大特點。

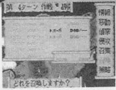


◀半人馬系和食人魔系有七位主角可以召喚。



◀能召喚骷髏系主角的只有巴爾瑪・卿而已。

以２個部隊召喚１個部隊爲基本



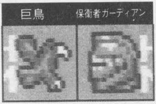
◀在丘地上利用２個部隊的食人魔系，可以召喚山頂洞人。



◀骷髏系也可以用同樣的方法，召喚上級怪物。

半人馬系以及食人魔系是屬最低水準的怪物，主角以及召集部隊都可召喚，但屬於獨角獸(ユニコーン)，山洞巨人(トロウル)以上的高級怪物，必須利用同系列的怪物才能召集。若是要召集高級怪物時，必須動用２個部隊的下級怪物才行。例如：在森林裏面，利用２個部隊的半人馬系，可以召喚到獨角獸(ユーニコーン)。利用２個部隊的獨角獸，可以召喚到人面獅身(マンティコア)。

除此之外，召喚部隊也可以用策略，魔法來召喚。例如在平原、丘陵地上，利用召喚部隊的策略，可以召喚巨鳥。若巨神降臨，也可召喚保衛者。若是在戰術畫面時，使用精靈召喚的魔法，在戰爭期間也可召喚大地、水、火焰、風的精靈。



召喚部隊成長表

※( )內是可以召喚的地形和召喚所需的S.P.

半人馬系ケンタウルス

- 半人馬 ケンタウルス [平地·森] 12SP → 獨角獸 ユニコーン [森] 24SP →
  - 人面獅身 マンティコア [密林] 36SP → 毒蛇 サーペント [密林] 64SP
  - 人面獅身 スフィンクス [砂漠] 44SP → 不死鳥 フェニックス [砂漠] 72SP
  - 篦嘴 ガーゴイル [遺跡] 28SP → 哥雷姆 ゴーレム [遺跡] 48SP → 泰洛斯 タロス [遺跡] 92SP

本系列中的怪物，對格鬥十分拿手。HP也相當地高。

食人魔系オーガ

- 食人魔 オーガ [平地·丘] 12SP → 山頂洞人 トロウル [丘] 24SP →
  - 双脚龍 ワイバーン [湿原] 40SP → 5頭海龍 ヒュドラ [湿原] 72SP
  - 半獅半鷲 クリフォン [山岳] 40SP → 獨眼巨人 サイクロプス [山岳] 64SP
  - 巨狼 ヘルウンド [火山] 36SP → 火蛇 サラマンダー [火山] 56SP → 三頭怪獸 キマイラ [火山] 92SP

這些怪物以噴火或火球等的間接攻擊較為拿手，此系怪物最多。

骷髏系スケルトン

※骷髏系不管在何種地形都可召喚。

- 骷髏 スケルトン [0SP] → 僵屍 ゾンビー [0SP] → 木乃伊 マミー [18SP] → 吸血鬼 バンパイア [32SP] → 屍怪 リッチー [72SP]

只有巴爾瑪·卿才能召喚這些不死系的怪物。

聖戰士

25歲·人類·善

傑克·弗利亞ジーク=フォーリア



曾經在大陸爲弗利亞王國的王子。在黑暗時代來臨後，指揮弗利亞聖騎士團退隱到南方，爲了維持公理和秩序，重新編制了軍隊再度站起來。

領地
37. 吉爾福雷(ギルフレイ)平原地帶周圍

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
72	36	5	16	9	50	7	0	82	220

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
剣×2	1	85	18	無
槍	2	75	18	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	2	2	2	3	2	0	-3	-5	-2	—	7	1	-10	-1	-4	-6

特性
不會石化，不會麻痺，耐強火、耐嚴寒、耐電擊，不會被呑沒。

魔法屬性
大地的精靈·火的精靈·精神

魔法水準	4

召集可能部隊		
部隊名	費用	刊載頁數
戦士せんし	2LP	58頁
戦士せんし	10LP	58頁
聖戦士せいせんし	75LP	59頁
魔法師まほうつかい	5LP	61頁
魔道士まどうし	25LP	61頁
魔術士まじゅっし	—	62頁

選擇傑克的人 重點建議

在開始的時候，一面儲存LP和SP，一面向第32的瓦克斯(ワークス)島前進。在此召喚了泰洛斯（タロス）加入部隊後，就可以所向無敵。召集部隊會以戰士→騎士→聖戰士→魔法師→魔道士→魔術士的順序成長。但是魔術師也可以用LP雇用。

狂戰士

43歲·人類·中立

巴斯特拉魯＝巴因特亞多
バストラル＝バインドアウト



曾經和弗利亞王國對抗的巴因特亞多帝國的子孫，是屬於凶猛性格的人。戰斧的使用無人能出其右。在迪恩(ディーン)軍師的協助下，想要佔領整個幻想大陸。

領地
6. 格拉金斯(グライナス)平原

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
86	0	4	15	9	50	9	0	72	250

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
斧×2	1	80	24	無

HEX戰鬪畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	3	3	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	4	3	4	4	0	-2	-3	-2	—	6	0	-11	-1	-5	-4

特性
不會石化，不會麻痺、耐強火、耐嚴寒、耐電擊，不會被吞沒。

魔法屬性
無

魔法水準　—

召集可能部隊		
部隊名	費用	刊載頁數
野蠻人バーバリアン	1LP	60頁
巴薩卡バーサーカ	15LP	60頁
魔法師まほうつかい	8LP	61頁
魔道士まどうし	48LP	61頁
魔術士まじゅっし	—	62頁

選擇巴拉特拉魯的人

重點建議

夾在雪茹法和貝夫雷姆中間的巴斯特拉魯，可能會陷入苦戰之中。巴斯特拉魯不會用魔法，所以不要使用魔法系的部隊。召集部隊是以野蠻人→巴薩卡→魔法師→魔道士→魔術士的順序成長。

大魔術師 17歲・人間・悪

雪茹法＝芙蕾亞
シェルファ＝フレイア



雖然有著十七歲少女的容貌，但是沒有人知道她的過去。有人説她憑著自己的魔力返老還童，也有人説她是被惡魔附體的魔女，她會飛行。

領土
3.巴哈姆德遺跡地帶周圍

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
32	98	4	10	12	55	6	0	76	255

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
杖	1	70	14	無

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	1	2	—	1	2	2	1	0	0
技量	1	2	1	2	2	1	0	0	0	—	6	1	0	0	0	-2

特性
不會石化、不會麻痺、耐強火、耐嚴寒、耐電擊、不會被吞沒。

魔法屬性	
大地的精靈・水的精靈・火焰的精靈・風的精靈・精神・黑暗。	
魔法水準	4

可以召集的部隊		
部隊名	費用	刊載頁數
戰士せんし	5LP	58頁
戰士せんし	30LP	58頁
黑騎士くろきし	—	59頁
魔法師まほうつかい	2LP	61頁
魔道士まどうし	10LP	61頁
魔術士まじゃっし	80LP	62頁

選擇雪茹法的人 重點建議

最初的目的地是1號羅蘭(ローランド)平原和第12號的的巴蘭尼魯(パランニール)島。最好在巴哈姆遺跡地帶召喚泰洛斯(タロス)。可是巴斯特拉魯會趁機攻擊，要特別注意。召集部隊會以戰士→騎士→黑騎士→魔法師→魔道士→魔術師的順序成長。

小精靈

79歲・小精靈・善

艾魯＝摩亞 エル＝モア



他是個希望整個大陸和平的年輕小精靈。對於弓箭和魔法十分拿手。據説他有一個妹妹名叫艾魯嫣茵，因爲身體很弱，所以無法參加戰鬪。

領　土
17. 北塞普拉斯(セレブラス)森林地帶周圍

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	68	5	16	8	50	7	0	70	220

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
劍	1	80	18	無
弓×3	3	80	14	無

HEX戰鬪書面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	濕地	沼地	濕林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	1	2	2	3	3	—	1	1	*	·1	3	2
技量	1	2	4	6	7	-1	-2	-4	0	—	7	1	-10	-2	-6	-6

特　性
不會石化、不會麻痺、耐電擊、不會被吞沒。

魔法屬性	
大地的精靈、風的精靈、精神。	
魔法水準	3

召集可能部隊		
部隊名	費用	刊載頁數
艾爾夫エルフ	4LP	62頁
艾魯夫若多エルフロード	36LP	63頁

選擇小精靈艾魯摩亞的人

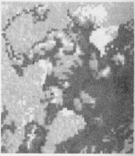
重點建議

召集部隊會以小精靈艾魯夫洛多的方式成長。但無法召集其他的部隊。最好避免只使用魔法和弓的格鬪。對於憑著自己力大無窮而猛烈進攻的凱拉姆（ガイラム），要多加注意。最好朝向12號的巴蘭尼魯島方向進攻。

巨人

巨人族

凱拉姆＝格陵達
ガイラム＝グリンダム



被封印在地下的巨人族首領，因爲黑暗時代來臨，又再度在地上復活，並有稱霸大陸的野心。以他爲首的巨人族都力大無窮，能用巨岩把敵人打倒。

領土
23. 西格拉法斯（グラファス）山岳地帶周圍

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
96	0	5	13	9	50	7	2	68	220

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
連枷フレイル	1	80	36	無
投石・2	2	·70	20	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	濕地	沼地	濕林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	3	3	—	1	2	＊	0	3	1
技量	0	4	3	4	4	0	-2	-3	-2	—	6	0	-11	-1	-5	-4

特性

不會毒化・耐嚴寒・不會石化・不會被吞沒。

魔法屬性

無

魔法水準	—

可以召集的部隊		
部隊名	費用	刊載頁數
哥布林ゴブリン	1LP	63頁
米諾陶樂斯ミノタウルス	5LP	64頁
巨人ジャイアント	30LP	64頁

資料編

選擇凱拉姆的人 重點建議

因爲隣接的國家很多，所以攻略最爲困難。方法是依13號的薩克哈多（ザクハルト）丘陵→28號的巴休（バッシュラ）火山→35號的北甲格（ジャグ）濕原→36號的南甲格濕原的順序攻下來。至於召集部隊會以哥布林→米諾陶樂斯→巨人的順序成長。

巨龍

紅龍

貝夫雷姆ベルフレイム



在大陸的黑暗時代，受大魔王克理姆得滅亡的龍族的中心存在，因爲黑暗時代的來臨，從冥界醒來，要向克理姆得報仇，噴火和魔法是牠最擅長的，而且也會飛行。

領土
11. 多拉群(ドラグーン)火山地帶周圍

基本能力

HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
80	40	6	11	10	50	7	2	88	220

攻擊能力

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪、2	1	80	18	無
咬かむ	1	70	24	無
噴火ブレス	B	90	40	火的攻擊

HEX戰鬪畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	溼地	沼地	溼林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
技量	0	2	2	3	3	4	-1	-3	0	12	6	0	0	0	0	-2

特性
不會被毒化・石化・麻痺・耐強火・耐電擊・不會被吞沒。

魔法屬性	
火焰的精靈・風的精靈	
魔法水準	3

可以召集的部隊

部隊名	費用	刊載頁數
蜥蜴人リザードマン	1LP	65頁
蛇怪バシリスク	19LP	65頁
龍ドラゴン	95LP	66頁

選擇貝夫雷姆的人 重點建議

因爲可在11號的多拉群火山召喚到三頭怪獸蓋美拉(キマイラ)，故戰鬪可輕易進行。然而在火山地帶，LP不易儲存。爲了能儲存LP，最好快點戰鬪，召集部隊是以蜥蜴人→蛇怪→龍的順序成長。特別龍値得大大利用。

大魔王 克理姆得クリムト

悪魔



在大陸的傳説中，必然少不了大魔王。在數千年前的上古時代，被勇者巴爾瑪・卿＝弗利亞（バルマー＝フォーリア）消滅。但因黑暗時代來臨，再度復活，企圖使整個大陸，再度成爲黑暗世界。

領土
21. 南雲巴魯(ウンバール)濕原地帶周圍

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
78	48	5	15	9	50	7	6	86	250

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
斧	1	85	32	無

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	濕地	沼地	濕林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	1	1	1	0	0	0
技量	1	2	1	2	2	1	0	0	0	—	6	1	0	0	0	-2

特性
不會毒化・石化・麻痺・耐強火・耐嚴寒・耐電擊，不會被吞沒。

可以召集的部隊		
部隊名	費用	刊載頁數
小惡魔こあくま	5LP	66頁
大惡魔おおあくま	30LP	67頁
魔鬼洛多デビルロード	90LP	67頁

魔法屬性	
火焰的精靈・精神・黑暗	
魔法水準	4

選擇克理姆得的人 重點建議

以21號南雲巴魯（ウンバール）濕原→31號摩爾遜（モルソルン）山岳地帶→32號瓦克斯（ワーグス）島進攻，注意別讓傑克先佔了瓦克斯島這在序盤是很重要的。召集部隊會以小惡魔→大惡魔→魔鬼洛多的順序成長。任何部隊都可以和克理姆得一樣有飛行、再生的能力。

不死系



巴瑪・卿バルマー

幾千年的上古時代，用妖刀把大魔王克理姆得打倒，建立了弗利亞王國的勇者。然而，因爲所有的精氣被妖刀吸光而死亡。因爲黑暗時代的來臨，而以死者之王的姿態復活。

領地

19. 克洛艾隆(クロエルン)城塞城市遺跡

基本能力

HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
50	68	3	14	9	50	7	8	84	250

攻擊能力

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
剣	1	75	12	會ＥＤ

ＨＥＸ戰鬪畫面　移動＆技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	濕地	沼地	濕林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	＊	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	-1	-2	-4	-2	—	8	1	-10	-2	-6	-6

特性

不會毒化・不會石化・不會麻痺・不會被ＥＤ・耐強火・電擊・耐嚴寒・不會被吞没

魔法屬性

精神・黑暗

魔法水準	4

可以召集的部隊

部隊名	費用	刊載頁數
骷髏スケルトン	0SP	77頁
僵屍ゾンビー	0SP	77頁
木乃伊マミー	18SP	78頁
吸血鬼バンパイア	32SP	78頁
屍怪リッチー	72SP	79頁

選擇巴爾瑪・卿的人

重點建議

巴爾瑪卿不同於其他的主角，無法進行召集，然而不論在何種地形，都可以召喚骷髏系的怪物。而且最方便的，是可以ＯＳＰ召喚骷髏和僵屍。另外，無法進行休養、訓練、探索、英雄的指令。



戰士せんし

雖然能使用ＬＰ進行召集，但在戰爭時只能用劍格鬪，所以儘快地培養他成爲一個騎士吧！

召集可能的主角
傑克(ジーク)、雪茹法(シェルファ)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
32	0	3	6	4	30	5	0	8	30

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
剣	1	75	14	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	−1	−2	−4	−2	—	8	1	−10	−2	−6	−6

特性	無

魔法属性	無	魔法水準	—

資料編



騎士きし

雖然不會用魔法，但會用矛從遠方攻擊。ＨＰ和技量都比戰士高得多。

可以召集的主角
傑克(ジーク)・雪茹法(シェルファ)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
48	0	4	10	6	35	5	0	20	80

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
騎槍	1	75	20	無
槍	2	60	14	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	—	1	2	1	1	2	2
技量	2	2	2	3	2	0	−3	−5	−2	—	7	1	−10	−1	−4	−6

特性	不會麻痺

魔法属性	無	魔法水準	—



聖戰士せいせんし

攻擊力和守備力都很高，也會使用魔法。特別是整體恢復的魔法，有很高的利用價值。

可以召集的主角
傑克(シーク)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	20	4	15	7	40	6	0	60	150

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
劍×2	1	80	14	無
槍	2	65	16	無

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	—	1	2	1	1	2	2
技量	2	2	2	3	2	0	−3	−5	−2	—	7	1	−10	−1	−4	−6

特性	不會麻痺		
魔法屬性	大地的精靈・精神	魔法水準	3



黑騎士くろきし

在雪茹法手下由騎士成長而成的黑騎士，能力和聖戰士相同，但魔法屬性不一樣。

可以召集的主角
雪茹法(シェルファ)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	20	4	15	7	40	6	0	60	150

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
劍×2	1	80	14	無
槍	2	65	16	無

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	—	1	2	1	1	2	2
技量	2	2	2	3	2	0	−3	−5	−2	—	7	1	−10	−1	−4	−6

特性	不會麻痺		
魔法屬性	暗黑、精神	魔法水準	3



野蠻人バーバリアン

野蠻人只是個靠力量取勝的部隊，所以可以用魔法系的部隊向他突擊。最好儘快使他成長爲巴薩卡。

可以召集的主角
巴斯特拉魯(バストラル)

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
斧	1	70	16	無

HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
40	0	3	6	3	30	11	0	8	10

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	3	3	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	4	3	4	4	0	−2	−3	−2	—	6	0	−11	−1	−5	−4

特性：無

魔法屬性：無　　魔法水準：—



巴薩卡バーサーカー

會儘全力往敵人部隊衝進去。所以乾脆把他犧牲掉，向敵人突擊吧！

召集可能的主角
巴斯特拉魯(バストラル)

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
斧	1	80	22	無

HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
72	0	4	10	6	30	15	0	40	80

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	3	3	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	4	3	4	4	0	−2	−3	−2	—	6	0	−11	−1	−5	−4

特性：不會麻痺

魔法屬性：無　　魔法水準：—



魔法師まほうつかい

在戰爭時不要派他上前線，讓他在後方做ＨＰ的回復工作吧！

召集可能的主角
傑克（シーク）巴斯特拉魯（バストラル）雪茹法（シェルファ）

基本能力

HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
26	20	3	3	2	35	2	0	8	120

攻擊能力

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
杖	1	50	8	無

HEX戰鬪畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	−1	−2	−4	−2	—	8	1	−10	−2	−6	−6

特性：無

魔法屬性：水的精靈・火焰的精靈・精神　　魔法水準：2



魔道士まどうし

暴風雪和火球的魔法可以好好的利用，但ＨＰ值很低，當敵人攻擊時要特別注意。

召集可能的主角
傑克（シーク）巴斯特拉魯（バストラル）雪茹法（シェルファ）

基本能力

HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
28	36	3	5	5	40	4	0	32	180

攻擊能力

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
杖	1	60	10	無

HEX戰鬪畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	−2	−4	−4	−2	—	8	1	−10	−2	−6	−6

特性：無

魔法屬性：水的精靈・火焰的精靈・精神　　魔法水準：3



魔術士

能發揮魔法的部隊，MP非常高，但在格鬥的時候，變得非常弱。

可以召集的主角
傑克(ジーク　巴斯特拉魯　バストラル　雪茹法　シェルファ

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
32	68	4	7	8	45	5	0	68	240

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
杖	1	70	12	無

HEX戰鬥畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	−1	−2	−4	−2	—	8	1	−10	−2	−6	−6

特性	無

魔法属性	水的精靈・火焰的精靈・精神	魔法水準	4

資料編



艾爾夫エルフ

因爲HP很低，所以在格鬪時要避免使用，以魔法或弓較爲理想，儘可能使它快點成長爲艾魯洛多（エルフロード）。

可以召集的主角
艾魯摩亞(エル＝モア)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
30	12	3	8	3	35	4	0	16	120

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
劍	1	70	14	無
弓×2	3	70	8	無

HEX戰鬥畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	1	2	2	3	3	—	1	1	*	1	3	2
技量	1	2	4	6	7	−1	−2	−4	0	—	7	1	−10	−2	−6	−6

特性	不會麻痺

魔法属性	風的精靈・大地的精靈・精神	魔法水準	2



艾魯洛多エルフロード

能使用到達水準3的魔法，因此利用價值極高。在叢林戰中能力很強是他的特點。

可以召集的主角
艾魯摩亞エル　モア

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
48	28	4	12	7	40	6	0	44	180

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
劍	1	80	16	無
弓×2	3	80	10	無

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	1	2	2	3	3	—	1	1	*	1	3	2
技量	1	2	4	6	7	−1	−2	−4	0	—	7	1	−10	−2	−6	−6

特性	不會麻痺

魔法属性	風的精靈・大地的精靈・精神	魔法水準	3



蛇怪バシリスク

只能使用木棒格鬥，HP也很低，多半會被敵人打倒，儘快使他成長才好。

可以召集的主角
凱拉姆ガイラム

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
36	0	4	5	3	40	2	0	6	5

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
木棒こんぼう	1	70	16	無

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	3	3	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	4	3	4	4	0	−2	−3	−2	—	6	0	−11	−1	−5	−4

特性	無

魔法属性	無	魔法水準	—



米諾陶樂斯 ミノタウルス

有著牛頭的人類。雖然不會魔法，但是攻擊力很高，儘早讓他成長爲巨人。

召集可能的主角
凱拉姆(カイラム)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	0	3	9	7	25	7	0	16	100

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
斧	1	65	24	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	緑洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	3	3	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	4	3	4	4	0	−2	−3	−2	—	6	0	−11	−1	−5	−4

特性 不會麻痺・不會毒化

魔法屬性 無　　魔法水準 —



巨人 ジャイアント

不但HP高，而且就算遠一點的距離，也能投擲大岩石攻擊敵人，在戰鬪時十分活躍。

召集可能的主角
凱拉姆カイラム

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
80	0	5	11	8	30	6	0	44	130

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
木棒こんぼう	1	70	30	無
投石	2	65	26	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	緑洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	3	3	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	4	3	4	4	0	−2	−3	−2	—	6	0	−11	−1	−5	−4

特性 不會麻痺・不會毒化・不會石化・耐嚴寒・不會被吞沒

魔法屬性 無　　魔法水準 —



蜥蜴人 リザードマン

和人一樣會飛舞刀劍。在叢林和砂漠中作戰十分拿手。

召集可能的主角
貝夫雷姆（ヘルフレイム）

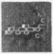
基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
40	0	3	5	3	25	3	0	8	30

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壊力	攻擊特性
剣	1	70	16	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	2	2	—	1	2	*	1	1	2
技量	0	3	4	6	7	4	3	2	4	9	6	0	−5	−2	−1	−6

特性 無

魔法屬性 無　　魔法水準 —



蛇怪 バシリスク

是屬於大型的蜥蜴。有使交手的對方成為石頭的能力。在叢林、砂漠中作戰十分拿手。

召集可能的主角
貝夫雷姆（ヘルフレイム）

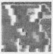
基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	0	3	7	4	20	4	0	32	180

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壊力	攻擊特性
咬かむ	1	70	20	無
睨にらむ	2	50	—	石化敵人

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	2	2	—	1	2	*	1	1	2
技量	0	3	4	6	7	4	3	2	4	9	6	0	−5	−2	−1	−6

特性 不會麻痺・不會毒化

魔法屬性 無　　魔法水準 —



龍ドラゴン

HP、攻擊力、防禦力很高，同時能够噴火攻擊，會飛行，在火山、砂漠中的作戰能力很強。

召集可能的主角
貝夫雷姆(ベルフレイム)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
72	0	5	13	9	40	7	0	80	160

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壊力	攻擊特性
爪つめ 2	1	65	16	無
咬かむ	1	70	22	無
噴火ブレス	B	80	36	用火攻擊

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
技量	0	2	2	3	3	4	−1	−3	0	12	6	0	0	0	0	−2

特性 不會麻痺・不會毒化・耐強火・不會被吞没・不會石化

魔法屬性 無　　魔法水準 —

資料編



小惡魔こあくま

是屬於初學階段的惡魔，在戰時不太能發揮能力，但會井行。

召集可能的主角
克理姆得(クリムト)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
32	12	4	6	2	25	4	2	12	100

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壊力	攻擊特性
爪つめ 2	1	70	10	無
咬かむ	1	60	14	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市		海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	1	2	—	1	2	2	1	0	0
技量	1	2	1	2	2	1	0	0	0	—	6	1	0	0	0	−2

特性 不會麻痺、不會毒化、耐強火

魔法屬性 精神、暗黒　　魔法水準 2



大惡魔おおあくま

戰爭時黑暗魔法的爬蟲可幫上大忙。但遇到敵人的突擊卻無法應付。會飛行。

召集可能的主角
克里姆得(クリムト)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
48	28	4	9	4	30	5	4	48	150

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
剣×2	1	70	14	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	1	2	—	1	2	2	1	0	0
技量	1	2	1	2	2	1	0	0	0	—	6	1	0	0	0	−2

特性 不會麻痺、不會毒化、耐強火、不會被呑没、不會石化

魔法屬性 精神、暗黒 **魔法水準** 3



魔鬼洛多デビルロード

用黑暗魔法的惡魔召喚也可以召喚。又利用死亡的咒文，也能打倒敵人。可以飛行。

召集可能的主角
克里姆得(クリムト)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
64	44	5	14	7	40	6	6	72	220

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
鞭ムチ	1	80	16	使敵麻痺

HEX戰爭畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	1	1	1	0	0	0
技量	1	2	1	2	2	1	0	0	0	—	6	1	0	0	0	−2

特性 不會麻痺、不會毒化、不會被呑没、不會石化、耐強火、耐嚴寒、耐電擊

魔法屬性 精神、暗黒 **魔法水準** 3



人馬獸ケンタウルス

上半身爲人，下半身爲馬的怪物。以弓做間接攻擊十分拿手。

可以召喚的地區
平地・森林

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
32	0	4	9	30	3	3	0	12	50

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壊力	攻擊特性
踏ける 2	1	70	8	無
弓	3	65	10	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	—	1	2	1	1	2	2
技量	2	2	2	3	2	0	-3	-5	-2	—	7	1	-10	-1	-4	-6

特性　無

魔法屬性　無　　魔法屬性　—



獨角獸ユニコーン

用角向敵人攻擊最拿手，可以向ＨＰ低的敵人做突擊。

可以召喚的地區
森林

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
40	0	4	11	3	35	4	0	24	100

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壊力	攻擊特性
踏ける	1	70	10	無
角つの	1	75	18	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	—	1	2	1	1	2	2
技量	2	2	2	3	2	0	-3	-5	-2	—	7	1	-10	-1	-4	-6

特性　不會麻痺、不會毒化、耐電擊

魔法屬性　無　　魔法水準　—



人面獅身マンティコア

有著人的臉和獅子的身體，又有著蠍子尾巴的怪物。會飛行，在叢林、砂漠中作戰能力很強。

可以召喚的地區
叢林

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
50	0	4	8	4	35	4	0	36	180

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	65	14	無
尾	2	80	12	毒化敵人

HEX戰鬪書面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	1	2	—	1	2	2	1	0	0
技量	0	2	3	7	8	4	0	0	5	—	7	5	0	0	0	-2

特　性　不會麻痺、不會毒化。

魔法屬性　無　　**魔法水準**　—



毒蛇サーペント

能把敵人吞沒的怪物。在叢林和砂漠的戰鬪中，可發揮極爲強大的能力。

可以召喚的地區
叢林

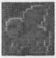
基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
96	0	4	7	9	15	7	0	64	120

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
咬かむ	1	70	32	呑沒

HEX戰鬪書面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	2	2	2	2	2	2	2	1	2	—	2	2	1	2	0	2
技量	0	2	4	6	9	6	0	2	4	—	6	0	8	-2	0	-6

特　性　不會麻痺・不會毒化・不會石化・耐強火・不會被吞沒

魔法屬性　無　　**魔法水準**　—



人面獅身 スフィンクス

會使用魔法的怪物召喚幾個部隊以集團的方式向敵人進攻也是很好的。可以飛行。

可以召喚的地區
砂漠

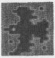
基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
56	20	5	12	4	40	4	0	44	240

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	70	14	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	1	2	—	1	2	2	1	0	0
技量	1	2	1	2	2	1	0	0	0	—	6	1	0	0	0	-2

特性 不會麻痺、不會毒化、不會石化、不會被吞没

魔法屬性 **魔法水準** 3



不死鳥 フェニックス

可以用火焰攻擊周圍的敵人。可以飛行。在火山、砂漠中的作戰能力很強。

可以召喚地區
砂漠

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
64	0	6	12	6	40	5	5	72	150

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	70	14	無
嘴くちばし	1	65	20	無
火炎	F	80	12	利用火攻擊

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
技量	0	2	2	3	3	4	-1	-3	0	-12	6	0	0	0	0	-2

特性 不會麻痺、不會毒化、不會石化、耐強熱、不會被吞没

魔法屬性 無 **魔法水準** —



筧嘴ガーゴイル

會飛行的怪物，但ＨＰ值很低，不適合向敵人突擊，應該儘快使他長成有生命的假人。

可以召喚地區
遺跡

ＨＰ	ＭＰ	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
40	0	5	7	8	35	6	0	28	150

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	65	12	無
咬かむ	1	65	16	無

HEX戰鬪畫面　移動＆技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	1	2	—	1	2	2	1	0	0
技量	1	2	1	2	2	1	0	0	0	—	6	1	0	0	0	-2

特性：不會麻痺、毒化、石化，不會被ＥＤ，耐強火、嚴蜜、電擊，不會被呑没

魔法屬性：無　魔法水準：—



泥人偶ゴーレム

雖然防禦力很強，可是移動、機敏值很低是美中不足的地方。與其派遣參加戰爭，不如當做召喚泰洛斯使用吧！

可以召喚的地區
遺跡

ＨＰ	ＭＰ	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	0	2	7	9	15	8	0	48	200

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
拳打なぐる・2	1	60	16	無

HEX戰鬪畫面　移動＆技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	3	*	2	—	1	2	*	0	9	9
技量	0	2	2	2	2	0	-3	-6	-1	6	6	0	-8	0	0	-1

特性：不會麻痺、毒化、石化，不會被ＥＤ，耐強火、嚴寒、電擊，不會被呑没

魔法屬性：無　魔法水準：—



泰洛斯タロス

青銅巨人。是用ＳＰ可以召喚的怪物中最強的。所以要善用他、不斷地進行突擊吧。

可召喚的地區
遺跡

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士氣	再生	得点	魔力
96	0	3	12	11	25	8	0	92	200

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
拳打なぐる×2	1	65	24	無

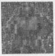
HEX戰鬥畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	*	0	0	0
技量	0	2	2	2	2	0	-3	-6	-1	6	6	0	-8	0	0	-1

特性：不會麻痺、不會毒化、不會石化，不會被ＥＤ，耐強火、嚴寒、電擊，不會被吞沒

魔法屬性：無　魔法水準：—

資料編



食人魔オーガ

會吃人的魔鬼。是屬最低水準的怪物，在戰爭中實在幫不上忙，乾脆作爲召喚之用吧。

可以召喚的地區
平地、丘陵

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士氣	再生	得点	魔力
40	0	3	5	3	20	3	0	12	5

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
木棒こんぼう	1	70	18	無

HEX戰鬥畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	1	2	2	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	2	2	3	3	-2	0	-1	2	—	8	0	-11	-2	-4	-6

特性：無

魔法屬性：無　魔法水準：—



山洞巨人トロウル

比食人魔大的怪物。利用他犧牲做突擊也不錯。

可以召喚的地區

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
48	0	3	6	4	20	4	4	24	10

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
木棒こんぼう	1	75	22	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	1	2	2	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	2	2	3	3	-2	0	-1	2	—	8	0	-11	-2	-4	-6

特性：不會麻痺

魔法屬性：無　魔法水準：—



双脚龍ワイバーン

有二隻脚的龍及具備有毒的尾巴。在HEX戰術中、也可以飛行。

可以召喚的地區
濕原

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	0	5	9	6	30	5	0	40	50

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	60	14	無
咬かむ	1	65	18	無
尾	1	50	12	毒化敵人

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	1	1	1	0	0	0
技量	0	2	2	4	3	0	2	3	4	—	5	0	0	0	0	-2

特性：不會麻痺、不會毒化、不會石化、不會被吞没

魔法屬性：無　魔法水準：—



5頭海龍ヒュドラ

有5個頭的海龍，可以噴火向敵人部隊攻擊。

可以召喚的地區
濕原

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
80	0	4	9	8	30	5	0	72	120

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
咬かむ×5	1	50	16	無
噴火ブレス	B	80	40	毒化敵人

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	2	2	2	2	2	2	2	1	2	—	2	2	1	2	0	2
技量	0	2	2	4	6	6	3	6	6	—	5	0	7	-2	-1	-6

特性 不會麻痺、不會毒化、不會石化、不會被吞沒

魔法屬性 無 **魔法水準** —

資料編



半獅半鷲グリフォン

獅子的身體、鷲的頭，及長有翅膀的怪物。會飛行，也能用嘴和爪攻擊。

可以召喚的地區

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	0	6	11	6	35	5	0	40	50

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	80	12	無
嘴くちばし	1	80	20	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	1	1	1	0	0	0
技量	0	2	2	4	3	4	0	-1	2	—	5	0	0	0	0	-1

特性 不會麻痺、不會毒化、不會石化、不會被吞沒

魔法屬性 無 **魔法水準** —



獨眼巨人サイクロプス

是個單眼的巨人。會將岩石投向不會頑強抵抗的敵人，在叢林中作戰十分拿手。

可以召喚的地區

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
84	0	4	9	7	15	7	0	64	50

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
木棒こんぼう	1	80	32	無
投石×2	2	75	22	無

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	3	3	—	1	2	*	0	3	1
技量	0	4	3	4	4	0	-2	-3	-2	—	6	0	-11	-1	-5	-4

特性 不會麻痺、不會毒化、不會石化、不會被吞沒

魔法屬性 無　　**魔法水準** 一



巨狼ヘルハウンド

為巨大野狼，會從口中噴火攻擊敵人。在火山中作戰最拿手。

可以召喚的地區

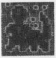
基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
48	0	4	7	6	30	4	0	36	50

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	65	12	無
咬かむ	1	65	16	無
噴火ブレス	B	70	24	用火攻擊

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	2	1	1	*	1	4	2
技量	0	4	2	3	3	2	-2	-4	-2	10	6	0	-13	-1	-8	-4

特性 不會麻痺、毒化、耐強火

魔法屬性 無　　**魔法水準** 一



火蛇サラマンダー

會噴火的龍，會用火焰攻擊，以火的精靈魔法最拿手。

可以召喚的地區
火山

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	70	12	無
咬かむ	1	65	18	無
火炎	F	80	16	用火攻擊

基本能力

HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	32	4	11	7	35	5	5	56	200

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	2	1	1	*	1	4	2
技量	0	4	2	3	3	2	-2	-4	-2	10	6	0	-13	-1	-8	-4

特性 不會麻痺、毒化、石化，耐強火，不會被吞沒

魔法屬性 火焰的精靈 魔法水準 3

資料編



蓋美拉キマイラ

有三個頭的怪物。能麻痺敵人，也能以火、毒攻擊。在火山的作戰能力很強。

可以召喚的地區
火山

攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	75	18	使敵人麻痺
咬かむ 2	1	70	20	毒化
火球	2	80	36	利用火攻擊

基本能力

HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
80	0	4	11	9	30	6	6	92	180

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	2	1	1	*	1	4	2
技量	0	4	2	3	3	2	-2	-4	-2	10	6	0	-13	-1	-8	-4

特性 不會麻痺、毒化、石化，耐強火，不會被吞沒

魔法屬性 無 魔法水準 —



骷髏スケルトン

是巴爾瑪、卿以及其部下才能召喚的骸骨部隊。雖然本事不高，但能以ＯＳＰ召喚。

可以召喚的地區
任何地方均可(只有巴爾瑪卿可以)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
24	0	3	8	2	25	15	0	6	50

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
劍×2	1	70	12	無

HEX戰鬪畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	-1	-2	-4	-2	—	8	1	-10	-2	-6	-6

特性　不會麻痺、毒化、石化、不會被ＥＤ

魔法屬性　無　　　魔法水準　—



僵屍ゾンビー

是巴爾瑪卿由墓場上喚醒的死者，和骷髏一樣可以用ＯＳＰ召喚。

可以召喚的地地區
任何地方均可(只有巴爾瑪卿可以)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
36	0	2	4	3	10	15	0	10	80

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	65	14	使敵人麻痺

HEX戰鬪畫面　移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	-1	-2	-4	-2	—	8	1	-10	-2	-6	-6

特性　不會麻痺、毒化、石化，不會被ＥＤ

魔法屬性　無　　　魔法水準　—



木乃伊マミー

可以用2個部隊的僵屍召喚。有很高的麻痺敵人的能力，但是動作遲緩。

可以召喚地區
任何地方均可(只有巴爾瑪卿可以)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
56	0	2	7	7	15	15	2	18	150

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
殴打なぐる×2	1	65	16	麻痺

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	-1	-2	-4	-2	—	8	1	-10	-2	-6	-6

特性：不會麻痺、毒化、石化，不會被ED，耐強火

魔法屬性　無　　　魔法水準　—



吸血鬼バンパイア

有吸收敵人HP(ED)的特性。會用精神魔法，也會飛行。

可以召喚地區
任何地方均可(只有巴爾瑪卿可以)

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
40	20	4	10	6	40	7	6	32	200

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
剣	1	70	16	無
咬かむ	1	80	10	ED

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表

	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	2	*	2	—	1	2	*	1	*	2
技量	1	2	1	2	2	1	0	0	0	—	6	1	0	0	0	-2

特性：不會麻痺、不會毒化、不會石化、不會被ED、耐強火

魔法屬性　精神　　　魔法水準　3



屍怪リッチー

巴爾瑪卿可召喚的怪物中，本事最高的，能使用黑暗和精神魔法。

可以召喚地區
任何地方均可（只有巴爾瑪卿可以）

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
40	52	3	12	6	35	7	6	72	250

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
杖	1	80	12	麻痺

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	2	1	1	2	2	2	3	4	—	1	2	*	1	3	2
技量	1	2	2	3	3	-1	-2	-4	-2	—	8	1	-10	-2	-6	-6

特性 不會麻痺、毒化、石化，不會被ＥＤ，耐強火、嚴寒、電擊

魔法屬性 精神・暗黑　　**魔法水準** 4



洛克鳥ロックちょう

只有利用策略的部隊，或是精神魔法的怪物才可召喚。會飛行。

可以召喚地區
平地、丘、森林（策略・魔法使用）

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
80	0	7	10	8	45	7	0	80	150

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
爪×2	1	70	18	無
嘴くちばし	1	70	24	能吞没敵人

HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	1	1	1	0	0	0
技量	0	2	2	4	3	4	0	-1	2	—	5	0	0	0	0	-1

特性 不會麻痺、毒化、石化，不會被吞没。

魔法屬性 無　　**魔法水準** —



保衛者 ガーディアン

只有在策略中的巨神降臨才可召喚。以一對一的戰鬥最拿手，力量能超過泰洛斯。

可以召喚地區
利用策略隨時都可以

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士氣	再生	得點	魔力
96	0	5	14	12	50	12	0	96	250

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
剣×2	1	80	24	無

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	*	0	0	0
技量	0	2	2	2	2	0	-3	-6	-1	6	6	0	-8	0	0	-1

特性 不會麻痺、毒化、石化，不會被ＥＤ，耐強火，電擊，嚴寒，不會被吞没。

魔法屬性 無　　**魔法水準** －

資料編



大地的精靈 ちのせいれい

使用戰術時，用水的精靈魔法，可召喚水的精靈，可將它納入我方的陣容。對火的攻擊較差。

可以召喚地區
使用魔法的戰術時

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士氣	再生	得點	魔力
82	52	2	8	8	20	6	2	80	200

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
拳打なぐる・2	1	70	18	拳打なぐる×2

HEX戰鬥畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	2	2	3	*	2	—	1	2	*	0	9	9
技量	0	2	2	2	2	0	-3	-6	-1	6	6	0	-8	0	0	-1

特性 不會麻痺、毒化、石化，不會被吞没。

魔法屬性 　　**魔法水準** 3



水的精靈 みずのせいれい

使用戰術時，用水的精靈魔法，可召喚水的精靈，可將它納入我方的陣容。但對火的攻擊較差。

可以召喚地區
使用魔法戰術時

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
72	52	3	10	8	35	6	2	80	200

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
拳打なぐる	1	60	18	無
冷凍刃	4	80	26	使敵人凍結

HFX戰鬪書面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	濕地	沼地	濕林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	2	2	2	2	2	3	2	1	2	—	2	2	1	1	0	1
技量	0	1	2	3	4	-4	4	6	2	—	2	6	12	-2	4	-6

特性：不會麻痺、毒化、石化、耐嚴寒，不會被吞沒。

魔法屬性：水的精靈　**魔法水準**：3



火焰的精靈 ほのおのせいれい

使用戰術時，可以召喚火焰的精靈，在火山和砂漠的作戰最為拿手。

可以召喚地區
使用魔法戰術時

基本能力									
HP	MP	移動	技量	裝甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
72	52	4	10	8	40	6	2	80	200

攻擊能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
拳打なぐる	1	60	18	用火攻擊
火球	4	80	28	用火攻擊

HEX戰鬪書面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	濕地	沼地	濕林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	2	3	2	2	3	4	2	1	1	*	1	4	2
技量	0	4	2	3	3	2	-2	-4	-2	10	6	0	-13	-1	-8	-4

特性：不會麻痺、毒化、石化，耐電擊，不會被吞沒。

魔法屬性：火焰的精靈　**魔法水準**：3



風的精靈かぜのせいれい

使用戰術時，可召喚風的精靈。在移動、技量、機敏方面十分出色。也會飛行。

可以召喚地區
使用魔法戰術時

基本能力									
HP	MP	移動	技量	装甲	機敏	士気	再生	得点	魔力
60	52	7	16	8	50	6	2	80	200

攻撃能力				
攻擊法	射程	命中率	破壞力	攻擊特性
拳打なぐる	1	60	18	無
電擊	4	80	24	電擊攻擊

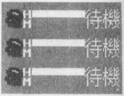
HEX戰鬪畫面 移動&技量修正表	平地	荒地	林	森林	密林	砂漠	湿地	沼地	湿林	火口	都市	綠洲	海	稜線	河川	城壁
移動	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—	1	1	1	0	0	0
技量	0	2	2	4	3	4	0	-1	2	—	-5	0	0	0	0	-1

特性	不會麻痺、不會毒化、不會石化、耐電擊、不會被吞沒
魔法屬性	風的精靈
魔法水準	3

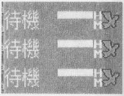
這些是值得召喚的部隊!!

值得召喚的是在遺跡上可以召喚的泰洛斯（タロス），雖然這個怪物不會魔法，可是體力、攻擊力都高人一等，它的突擊力連巴斯特拉魯或凱拉姆等有超能力的戰士，都不容易應付，所以像雪茹法，艾魯摩亞等體力不如人的主角，一定要召喚幾個泰洛斯的部隊。

其他像蓋美拉（キマイラ），洛克鳥（ロックちょう），毒蛇（サーペント），獨眼巨人（サイクロプス），不死鳥（フェニックス），5頭海龍（ヒュドラ）等怪物，也十分值得召喚，只是像不死鳥，在火山地帶的土地上遇到HEX戰鬪時會退卻，所以要派不死鳥參加戰爭時，最好先把戰爭場面改爲簡易畫面。另外想要指揮召喚部隊，開始遊戲時就要設定變更。



▲只要能召喚幾個泰洛斯的部隊，那就再也沒有什麼可怕的了。



▲讓不死鳥在簡易戰術中戰鬪。

英　雄

在這塊大陸上有64個英雄，這些英雄只會在上級規則時登場出現，也可以用來指揮召集部隊，從下一頁開始將介紹各英雄的資料。

雇用英雄、來提高部隊的威力!!

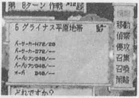
把所發現的英雄任命爲召集部隊的隊長之時，這個部隊的攻擊力、技量、裝甲、機敏、魔力、MP都會受到這個英雄的能力影響而提高威力。英雄所擁有的魔法屬性，也會附加在部隊上面，所以假定本來是無法使用的魔法的部隊，若讓擁有魔法屬性的英雄就任隊長之後，就可以使用魔法，但是英雄們也分法(善)、中立、混沌(惡)的不同性格，如果性格不合，就雇用不到。



▲發現英雄和主角的性格能符合，而且又有能力付出雇用經費時，你就可以雇用這位英雄。



▲所雇用的英雄只能就任召集部隊的隊長，不能當召喚部隊的隊長。



▲有英雄就任隊長的部隊能力會提高，有些英雄也能使用魔法。

■表的察看法■

維持費是一回合要花費的ＬＰ，雇用時需要花兩倍的金額。至於攻擊力（破壞力）、技量、裝甲、機敏、魔力、ＭＰ等是讓英雄就任之後，就會增加的值。但是魔力合計値的上限是255，ＭＰ合計值的上限是99。

⚙夢眠克拉ムーミンクラ⚙ 又被稱爲流浪的精靈戰士，他能名符其實地使用四種精靈魔法。	性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
	法	2	3	I	4	3	100	8
魔法屬性　大地・水・火焰・風的精靈						魔法水準		2

✪連海根レンヘーゲン✪

讓這種英雄就任隊長，根本無法提高部隊能力所以這是屬於完全不中用的隊長。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	1	0	0	0	0	250	—

魔法屬性　無　　魔法水準　—

✪范倫汀バレンチン✪

在中立性格的英雄中是最不中用的，如果能找到另外的英雄，就立刻把他解雇吧。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	1	2	0	0	1	10	—

魔法屬性　無　　魔法水準　—

✪休泰那シュタイナー✪

雖然不必花維持費，但同樣地，部隊的能力也幾乎不會提高。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	0	0	0	2	1	10	—

魔法屬性　無　　魔法水準　—

✪法老因ファラウィン✪

和休泰那同樣地維持費爲ＯＬＰ，但也同樣地屬於不中用的英雄。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	0	0	0	2	1	10	—

魔法屬性　無　　魔法水準　—

✪亞力沙アリーシャ✪

若讓這個英雄就任隊長，能把四種能力稍微提高一點點。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	1	2	1	1	1	10	—

魔法屬性　無　　魔法水準　—

✪卡吉魯ガジール✪

除了有＋2的技量值以外，其餘的和亞力沙差不多。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	1	1	2	1	1	10	—

魔法屬性　無　　魔法水準　—

✪印地那インディーナ✪

擁有＋2的裝甲值，其餘則和亞力沙、卡吉魯相同。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	1	1	1	2	1	10	—

魔法屬性　無　　魔法水準　—

✪伊斯塔里斯イスタリス✪

有＋4的機敏值，這點稍微吸引人，可以讓他就任動作緩慢部隊的隊長。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	1	1	1	1	4	30	—

魔法屬性　無　　魔法水準　—

◆賴沙爾ライザール◆

不必花費維持費，又能提高四種能力值。所以沒有LP時，就可以予以雇用。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	0	1	1	1	2	30	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

◆卡他悠カターユ◆

如果是想要提高裝甲、機敏值的部隊，請他來當隊長就很理想。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	1	1	1	2	3	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

◆伊克斯多イクスド◆

攻擊極強的英雄，只是被人們認爲稍許輕浮。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	2	4	1	1	0	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

◆亞魯迪斯アルディス◆

有＋5的攻擊力，的確很吸引人，同時又是最喜愛卡拉OK的怪英雄。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	2	5	0	0	0	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

◆他凱地約タケチヨ◆

雖然沈默寡言，但却有相當高的技量值。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	2	0	5	0	3	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

◆耶馬薩ヤマザー◆

是極有耐性的英雄，所以裝甲值也極高。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	2	0	0	5	0	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

◆波波塔克ボボタック◆

有混沌性格的英雄，具備相當的攻擊力。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
混沌	2	4	0	0	2	10	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

◆法布爾ファンブル◆

和波波塔克有完全相同的能力，而性格、維持費也完全相同。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
混沌	2	4	0	0	2	10	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

♦阿拉夢得アラムート♦

被稱爲流浪的牧師。維持費只要1LP，而且又能使用魔法的，只有這個英雄而已。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	1	1	1	1	4	80	12

魔法屬性	大地的精靈、精神	魔法水準	2

♦艾魯米得エルテメイト♦

雇用費很便宜，本事又相當地高，可惜美中不足的是他是一個極爲任性的人。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	1	2	2	2	6	40	—

魔法屬性	無	魔法水準	—

♦摩赫魯モヘップ♦

機動値爲8，這一點實在太迷人了，而且又能使用精神魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	3	1	4	1	8	40	8

魔法屬性	精神	魔法水準	2

♦蓮雅レント♦

是一位女魔術師。讓她就任隊長的部隊可以使用到水準3，3大精靈魔法和精神魔法也可使用。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	2	0	0	2	6	120	20

魔法屬性	水・火焰・風的精靈、精神	魔法水準	3

♦泥多魯ニードル♦

是混沌的小精靈，動作敏捷又能使用魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	3	0	4	0	8	120	20

魔法屬性	大地・風的精靈、精神	魔法水準	3

♦娜莉夢ハナリリム♦

是一個黑臉女魔術師，能使用水準3的黑暗魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	3	0	0	2	6	150	20

魔法屬性	黑暗、精神	魔法水準	3

♦迪斯凱チスケ♦

是屬於修行中的武士，雖然只有水準2，但卻擁有火焰的精靈魔法和精神魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	2	2	2	2	4	120	8

魔法屬性	火焰的精靈、精神	魔法水準	2

♦伊奇那貝イギナベ♦

能使用水準3的精神魔法，同時機敏值也相當地高。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	2	0	0	2	6	150	20

魔法屬性	精神	魔法水準	3

⚙夢眠克拉ムーミンクラ⚙

又被稱爲流浪的精靈戰士，他能名符其實地使用四種精靈魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	2	3	1	4	3	100	8

魔法屬性：大地・水・火焰・風的精靈　魔法水準：2

⚙戴阿娜ダイアナ⚙

被稱爲神聖的精靈戰斧。能便宜地雇用得到，且極爲能幹。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	1	5	1	0	4	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

⚙伊蘇梨イースリー⚙

是一個很會防禦的名射手，也擁有相當高的機敏值。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	2	0	3	3	4	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

⚙哈因李希ハインリッヒ⚙

是一個流浪的盜賊，手指極靈巧。想提高技量值，此人是最理想的選擇。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	3	0	6	2	8	100	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

⚙留奇リューク⚙

是卡米斯達森林的小精靈王子，能使用3種魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	3	2	3	2	4	120	36

魔法屬性：大地・風的精靈、精神　魔法水準：3

⚙奇吉洛キイチロー⚙

是屬於土木包工業出身的英雄，敏捷的攻擊就是他最拿手的招術。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	2	5	2	1	4	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

⚙彭ボン⚙

是廚師出身的英雄。據説攻擊力超過奇吉洛。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	2	6	2	0	4	40	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

⚙薩布丁サブチン⚙

是彭的手下。讓這個英雄就任隊長的部隊，機敏值能提高九級。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	3	1	0	0	9	250	—

魔法屬性：無　魔法水準：—

✪比得ヒルト✪

是屬於動作敏捷的戰士，又能使用黑暗魔法和精神魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
混沌	3	1	4	1	6	120	12

魔法屬性：黑暗、精神　　魔法水準：2

✪肯智ケンチ✪

是一個個性極不穩定的魔戰士，如果情緒不好時，一動也不動。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
混沌	3	1	1	1	4	120	32

魔法屬性：黑暗　　魔法水準：3

✪帕帕索パパゾウ✪

是屬於極爲平均的英雄，也能使用3種魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	2	2	2	2	4	150	20

魔法屬性：水・火焰的精靈、精神　　魔法水準：3

✪明姆斯塔ハムスタ✪

長得和帕帕索一模一樣的英雄，能力及魔法屬性也和帕帕索完全相同。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	2	2	2	2	4	150	20

魔法屬性：水・火焰的精靈、精神　　魔法水準：3

✪菲亞利斯フェアリス✪

是弗利亞所屬的精鋭魔術團中的魔術師，尤其是MP高，更爲吸引人。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	2	1	0	2	6	150	36

魔法屬性：大地・水・火焰的精靈、精神　　魔法水準：3

✪尼斯迪雷ニステール✪

和菲亞利斯完全同樣屬於弗奥利亞精鋭魔術團的魔術師。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
法	2	0	1	2	6	150	36

魔法屬性：大地・水・火焰的精靈、精神　　魔法水準：3

✪凱奇達ケイキダー✪

技量值極高的英雄。又能使用水準3的精神魔法，只是維持費稍微嫌貴。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
混沌	4	0	5	3	6	100	20

魔法屬性：精神　　魔法水準：3

✪南・野瑪多ナン＝ヤマト✪

能使用四種魔法，能力不錯，維持費也很便宜，是一位很難得的英雄。

性格	維持費	攻擊力	技量	裝甲	機敏	魔力	MP
中立	2	2	2	2	4	150	36

魔法屬性：水・火焰・風的精靈、精神　　魔法水準：3

◎布萊亞姆ブライアーム◎

是雪茹法軍隊首任黑騎士團的團長，雖然維持費

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	4	3	3	3	6	120	20

魔法屬性	火焰的精靈、黑暗、精神	魔法水準	3

◎約尼珊ヨネサン◎

能使用水準4的四種魔法，同時維持費也只有2LP，可以說相當便宜。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	2	0	0	3	6	150	36

魔法屬性	水・火焰的精靈、黑暗、精神	魔法水準	4

◎劉達リュンター◎

白銀的魔戰士。如果風的精靈魔法交給他來處理，就一切OK。機敏值高、MP又高、維持費却相當便宜。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	2	1	5	2	9	200	48

魔法屬性	風的精靈	魔法水準	4

◎奧奇亞西オギアッシー◎

屬於動作極爲敏捷的騎士，經常和薩尼金、塔迪堪達一起在外旅行。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	3	2	2	2	7	150	28

魔法屬性	精神	魔法水準	2

◎薩尼金サー＝サキン◎

動作比奧奇亞西更敏捷，同時能使用的魔法也相當多。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	3	0	0	4	8	200	36

魔法屬性	大地・火焰的精靈、精神	魔法水準	4

◎塔迪堪達タテカンタツ◎

對於提高部隊的威力是最爲理想的角色。只可惜性情不穩。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	4	4	4	4	8	150	—

魔法屬性	無	魔法水準	—

◎薩吉布サージ・ブー◎

要提高部隊的技量、機敏值都極爲方便的英雄。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	3	0	6	2	8	50	—

魔法屬性	無	魔法水準	—

◎阿魯裘那アルジュナ◎

能一箭射死一隻大象的名射手，同時技量、裝甲機敏也極爲出色。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	3	0	6	5	6	180	32

魔法屬性	風的精靈	魔法水準	4

✧拉魯晃ラルフォン✧

維持費便宜，又能使用魔法，能力也不錯，可說是屬於作業效率極高的英雄。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	2	2	2	4	4	150	20

魔法屬性：精神　魔法水準：3

✧夫吉フュージー✧

能把部隊的能力提高到極爲平均的英雄，又能使用精神魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	3	4	2	4	4	100	32

魔法屬性：精神　魔法水準：4

✧艾魯・霍斯エル＝フォス✧

是屬於艾魯堂兄弟的小精靈，聽說現在正在外面流浪中。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	3	0	4	2	6	150	36

魔法屬性：大地・風的精靈、精神　魔法水準：3

✧約摩ヨーマ✧

是屬於一個技量和機敏值極高的黑暗魔道士，只是維持費相當地高。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	6	2	8	2	9	100	36

魔法屬性：黑暗、精神　魔法水準：3

資料編

✧菲珊フェザーン✧

心中愛戀艾魯摩亞之妹・艾魯媯茵的吟遊詩人。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	4	2	3	3	6	100	20

魔法屬性：大地・水・火焰・風的精靈　魔法水準：3

✧伊得イェード✧

曾經是克理姆得的部下，是一個死亡與破壞的使者，機敏也相當出色。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	6	3	3	3	8	250	36

魔法屬性：黑暗、精神　魔法水準：4

✧奈阿拉得ナイアラート✧

把靈魂賣給克理姆得，能把壞事作盡的英雄，維持費相當地高。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	7	4	4	4	8	200	44

魔法屬性：黑暗、精神　魔法水準：4

✧亞雷克アレック✧

可以說是巴斯特拉魯左右手的名騎士，動作極爲敏捷。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	3	8	2	1	9	70	－

魔法屬性：無　魔法水準：－

◈賴卡斯ライカス◈

屬於傑克部下的騎士，雖然本事高強，但也是一個極不幸的英雄，費用很便宜。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	2	3	4	5	6	100	—

魔法屬性：無　　魔法水準：—

◈亞索多アゾート◈

是一個魔法至上主義者的魔術師，能把所有的魔術完整地施展出來。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	6	0	0	6	8	200	52

魔法屬性：大地・水・火焰・風的精靈、精神、黑暗　　魔法水準：4

◈米阿・瑪斯ミーア＝マス◈

能把所有的精靈魔法予以使用，是屬於最強的精靈魔術師，而且劍法也很好。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
中立	7	2	3	4	8	250	44

魔法屬性：大地・水・火焰・風的精靈　　魔法水準：4

◈法拉恩フラウォン◈

弗利亞軍隊魔術團的團長，除了黑暗魔法之外的其他魔法都能予以使用。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	4	0	0	4	8	220	60

魔法屬性：大地・水・火焰・風的精靈、精神　　魔法水準：4

◈裘貝理奧斯キュベリオス◈

黑暗崇拜教團司祭長，雖然維持費相當地高，但是是一位極爲管用的英雄。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	8	2	2	6	8	180	60

魔法屬性：火焰的精靈、黑暗、精神　　魔法水準：4

◈蘭茲ランツ◈

弗利亞聖騎士團的副團長，具備極高的能力，而且只要花3LP就能雇用，實在很便宜。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	3	3	3	5	8	150	20

魔法屬性：大地的精靈、精神　　魔法水準：3

◈奇巴特ギルバード◈

弗利亞聖騎士團團長，可以說是傑克的代理人，機敏值高達20。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
法	4	4	4	5	20	200	36

魔法屬性：大地・火焰的精靈、精神　　魔法水準：4

◈凱薩得カイザード◈

傑克的雙胞胎哥哥，擁有極高的能力，也能使用所有的魔法。

性格	維持費	攻擊力	技量	装甲	機敏	魔力	MP
混沌	12	8	6	6	30	250	60

魔法屬性：大地・火焰・水・風的精靈、精神、黑暗　　魔法水準：4

策略事件一覧表

在事件局面中所獲得的策略，一共有30種。每個主角可擁有的策略，最多只有3個，而且每個策略可以使用的時機，也有所限定。千萬不要弄錯了。

( )內記號爲以下代表的意思。
(政)－在政策局面可以實行。
(作)－作戰局面可以實行。
(敵)－在敵人襲擊時可以實行。
(戰)－HEX戰術時可以實行。

同盟締結	(政)	除了巴爾瑪卿外，可以強行締結同盟，此時對方不可拒絕。
同盟破棄	(政)	可以廢棄已結下的同盟，此時不必付違約罰款。
大　嵐	(政)	在指定地區及其周圍，引起大暴雨雪，使這一回合無法徵收LP，敵人的部隊也無法行動。
呪　縛	(政)	可以對敵人的主角使用，使他在一個回合之間，無法實行任何指示。
隷　屬	(政)	不必消費LP而使和自己領土隣接的中立地區，歸爲己有。
水晶玉	(政)	可以使敵方的主角放棄已選擇的策略。
再行動	(作)	在作戰地區中，使所有已完成行動的部隊，恢復行動能力。
瞬間移動	(作)	在指定地區內，我方所有的部隊可以利用瞬間移動到達另外土地。但是只有在行動前才能使用。
千里眼	(作)	在一回合間，就算不進行偵查，也可以了解所有地區的情報指示，但是必須在行動前使用。
領地交換	(作)	在自己的領土或中立區中，任意二個地區的部隊進行交換。
奇襲攻擊	(作)	只有在HEX戰鬪中才有效。使用這個策略，對任何地區進攻時都會成爲戰爭。而防禦的這一邊，會被隨機配置。

大地滅壊 (敵)	攻擊的一方不會飛行的部隊會被消滅。而主角和英雄的HP會成爲1，MP爲0。
大気滅壊 (敵)	使攻擊的一方有飛行能力的部隊被消滅。而主角和英雄的HP會成爲1，MP爲0。
炎の壁 (敵)	不耐火的部隊會被消滅。耐火的部隊，主角和英雄的HP會成爲1，MP爲0。
強制退却 (敵)	對攻擊過來的部隊，在強制之下，可使他們退到地區內。在受損或無法得勝時，以這個方法最方便。
攻擊增強 (戦)	戰爭開始前，可把我方部隊的攻擊力提高4級。
技能強化 (戦)	戰爭開始前，可把我方部隊的技量提高4級。
装甲強化 (戦)	戰爭開始前，可把我方部隊的裝甲提高4級。
部隊調略 (戦)	戰爭開始前，敵人的1～4部隊(除了主角和英雄外)，可以使他們到我方來。
濃霧 (戦)	實行這個策略時，攻擊部隊和守備部隊，都無法從戰爭中退却。
氷結 (戦)	戰爭中，可以使所有的海洋和河川凍結。凍結的海面可以當做平地使用。
回復 (政・作・戦)	在實行政策時即領土內的所有部隊，作戦時即這個地區的所有部隊，在HEX戰鬬時即所有參加的部隊，HP、MP可以恢復。
英雄暗殺 (政・作)	暗殺對方的英雄。但英雄的能力高強時，暗殺容易失敗。
英雄離反 (政・作)	使敵人的英雄反叛。若是英雄的性格剛強，使他反叛是十分困難的。反叛後，英雄會繼續流浪。
反乱工作 (政・作)	使其他地區發生叛亂。而叛亂之後的地區會成爲中立區。
盗人 (政・作)	把其他主角的LP偸走佔爲己有。趁機向有很多LP的主角下手吧！
妖精 (政・作)	把其他主角的SP偸走佔爲己有。趁機向有很多SP的主角下手吧！
巨神降臨 (作・戦)	召喚1個部隊的保衛者歸向我方。這個方式只有在HEX戰鬬中可以使用。不過這個策略的或然率很低，要以作戰的方式使用。
爆裂攻擊 (作・戦)	在作戰時，使鄰接地區的敵人部隊HP成爲1，在HEX戰鬬時，使參加戰爭的所有敵人部隊HP成爲1。
部隊召喚 (作・戦)	可以召喚合適於此地形中最強的怪物1個部隊。但是巴爾瑪鄉能召喚的，只有屍怪而已。

戰術魔法一覽表

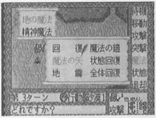
戰術時可用的魔法共有6種屬性。各屬性又設定了四段水準。各水準的消費MP如右。魔法成功率視各部隊的魔力而定。

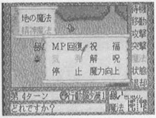
屬性	水準	魔法名	效果
大地的精靈屬性	1	回復	使我方一部隊的HP恢復30點。
		魔法的鎧	使我方一部隊的裝甲值增加2點。
	2	魔法の矢	用礦石箭攻擊敵人的一個部隊。射程爲4。
		狀態回復	使4HEX內的一個部隊，回復到戰爭前的狀態。
	3	地震	引起地震，使4HEX內的部隊遭到損害。
		全體回復	在4HEX之內的我方部隊，HP回復到30點。
	4	復活	使最後失去的我方部隊復活。
		精靈召喚	召喚大地精靈。
水的精靈屬性	1	回復	使我方一部隊的HP恢復20點。
		精神安定	使我方一部隊的士氣值提高1點。
	2	魔法の矢	以冰箭攻擊敵人。射程爲4。
		火焰防禦	使4HEX內的我方部隊耐強火。
	3	雪嵐	引起大風雪，使4HEX之內的敵方部隊遭受損害。
		再生停滯	使4HEX以內的敵方部隊，再生值成爲0。
	4	冰結	可使海洋和河川凍結，當做平地使用。只有在HEX戰鬪有效。
		精靈召喚	召喚水的精靈。
火焰的精靈魔法	1	回復	使我方一部隊的HP恢復爲30點。
		攻擊增強	使4HEX之內的我方部隊，攻擊力提高2點。
	2	魔法の矢	以火焰的箭攻擊敵方的一個部隊。射程爲4。
		裝甲溶解	使4HEX之內的敵方部隊裝甲值降低3點。
	3	火球攻擊	投擲火球，使4HEX內的部隊遭到損害。
		再生	使4HEX之內的我方部隊，再生力提高2點。
	4	流星	使隕石落在4HEX之內的敵方部隊上。
		精靈召喚	召喚火焰的精靈。

資料編

消費MP

水準1：4
水準2：8
水準3：16
水準4：32

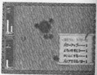




屬性	水準	魔法名	效果
風的精靈魔法	1	回復	使我方一部隊的HP增加爲20點。
		技量	使我方一部隊的技量值提高2點。
	2	魔法の矢	以雷箭攻擊敵人。射程爲4。
		飛行	使4HEX之內的我方一個部隊可以飛行。但只有在HEX戰鬪中才有效。
	3	魔眞空刃	產生眞空刃，使4HEX之內的敵方部隊遭到損害。
		高速移動	使4HEX之內的我方部隊移動力增加1.5倍。
	4	雷擊	用雷攻擊4HEX之內的所有敵方部隊。
		精靈召喚	召喚風的精靈。
精神魔法	1	魔力回復	使魔術者的MP恢復8點。
		祝福	使我方4HEX之內的一個部隊裝甲值、技量、機動值提高1點。
	2	氣彈	對敵人一個部隊作氣彈投擲。射程爲4。
		解呪	解除4HEX之內我方部隊的呪語。
	3	停止	使4HEX之內敵方的所有部隊，在特定的回合中動彈不得。
		魔力向上	使4HEX之內的我方部隊魔力提高。
	4	氣彈掃射	向4HEX之內的所有敵方部隊，投擲3發氣彈。
		怪物召喚	召喚這個地形威力最高強的怪物。
黑暗魔法	1	恐慌	使4HEX之內的一個敵方部隊，士氣值降低6點。
		毒化	使4HEX之內的一個敵方部隊遭到毒的侵犯。
	2	麻痺マヒ	使4HEX內的敵方部隊麻痺。
		呪縛	使4HEX之內的敵方一部隊無法恢復再生能力。
	3.	爬蟲 這虫	使4HEX之內，敵方部隊所在地區出現爬蟲。
		遲滯	使4HEX之內的所有敵方部隊移動力減半。
	4	死の呪文	消滅4HEX之內的敵方一部隊。但是主角除外。
		惡魔召喚	能召喚魔鬼洛多。

戰鬪魔法一覧表

在寫實戰鬪時可使用的魔法一共有８種。用C鈕可以打開顯示檔窗。消費的MP和戰術魔法的情形相同。



魔法名	效果 ※下半段表示魔法水準的威力	1	2	3	4
魔法攻擊 まほうのこうげき	在戰鬪中，按一次B鈕可使魔法的熱量彈連射三發。	破壞力2	破壞力4	破壞力8	破壞力16
提高威力 パワーアップ	擁有火焰精靈的主角或英雄才能使用。能够直接、間接地提高破壞力。	＋1	＋2	＋3	＋4
穿上鎧甲 よろいをまとう	擁有大地精靈的主角或英雄才能使用。可以在戰鬪中提高裝甲值。	＋1	＋2	＋3	＋4
回復 かいふくする	擁有大地、水、風、火焰精靈中任何一種的英雄，主角才能使用。可使HP恢復。	＋8	＋20	＋45	完全回復
設下障礙 バリアをはる	擁有精神魔法的英雄，主角才能使用。在特定的次數中，使所有敵人的攻擊無效。	1回無効	2回無効	4回無効	8回無効
提高速度 スピードアップ	擁有風的精靈的英雄、主角才能使用。可使戰鬪中的移動速度提高。	1/8アップ	1/4アップ	3/8アップ	1/2アップ
火焰防禦 かえんぼうぎょ	擁有水的精靈的主角、英雄才能使用。使敵人的火焰攻擊，在特定的時間內無效。	2.5秒間	5秒間	10秒間	15秒間
無敵 むてき	擁有黑暗魔法的主角、英雄才能使用。在特定的時間內成爲無敵狀態，移動速度可以增加2倍。	2.5秒間	5秒間	10秒間	15秒間

資料編

事件一覽表

局面的事件是以隨機的方式不斷更新的，而事件重點只能在事件局面中進行。

隨機事件	地震	發生時，會在這個地區及其周圍造成極大的損害。
	疫病	流行時，會使這個地區及其周圍所在的部隊，HP減半，MP成爲0。(若有不會毒化和不會麻痺的屬性可以免疫)。但是無法徵收LP
	大嵐	大風雪來襲時，會使這個地區及其周圍所在的部隊，無法得到LP，部隊也會動彈不得。
	洛克鳥的襲擊	洛克鳥會向特定的地區襲擊。戰爭會維持到某一方完全毀滅或退却
	金脈發現	在發生事件的地區，可以徵收LP，在數回合間，可以提高10LP
	成長	在這個地區的召集、召喚、上級部隊，可以成長(提高水準)。
	怪物襲擊	怪物會在特定地區中出現，會搞得附近雞犬不寧。
	鍊金術	可使LP增加的幸運項目。可增加25LP、50LP或100LP。
	祝福	可使SP增加的幸運項目。可增加25SP、50SP或100SP。
事件重點	呪縛	受到呪縛的主角，在此回合無法實行任何指示。
	不穩	受到不穩事件的主角，在此回合無法徵收應得的LP。
	部隊成長	使自己支配一地區的部隊成長。
	襲擊	使自己支配的地區受到怪物的襲擊。
	反亂	沒有主角、英雄支配的地區會中立。至於巴爾瑪卿的地區，不會有亂情形發生。

千萬要牢記!!

・聖騎士戰記・必勝秘訣

模擬戰術的遊戲，絶對沒有公式可言。所以以下的必勝秘訣，一定要牢牢記住。

1 在中立區的怪物會變化。

中立區的怪物，在每一回合中都會變化。例如在同一區的怪物，有時威力很高，有時卻脆弱得不堪一擊，知道了這個特性，可使進攻時更爲方便。若是到了有高威力的怪物區，應該先按兵不動，等怪物變弱的時候再進攻。若是自己的領土被洛克鳥攻領，也應該等數回合後，洛克鳥會自動離開，到那時再把失去的土地收回。



◀就算自己的領土被怪物佔領也別心慌。



◀幾回合後，怪物的數量會變少!!

2 對付高強的對手，要用窮追猛打的方式!!

敵人的根據地(有主角在內的地區)，多半有強有力的部隊駐紮。想攻下這個地區，一定要先把周圍的土地，儘量佔爲己有，並安排我方的精鋭部隊在同一回合中向敵區猛烈進攻。若是最先攻擊的部隊被毀滅，只要在其他的領土仍窮追猛打，再頑強的敵人終究會被打敗的。所以要先使敵人到可能退却的地區，就可以一舉消滅，這樣的好方法千萬不要忘記了。



◀要有一舉消滅敵人的決心。



◀只要在同一回合中猛烈攻擊，再頑強的敵人也沒有時間恢復體力。

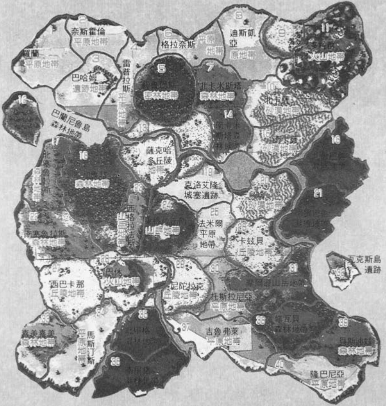
資料編

3 掌握地形!!

『聖騎士戰記』中最重要的就是整個大陸地圖。把自己和敵人領土的位置記在腦中，就能走捷徑進攻，不容易迷路。在ＨＥＸ戰鬥中召喚怪物時，地形也會產生極大的影響。

善加利用地形，召喚更強的怪物，就是掌握成功的關鍵。

以下就是聖騎士戰記的地圖。



公式操作使用手册

聖騎士戰記



幻想要素和攻略要素的結合體!! 新型態綜合模擬遊戲!!